

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal muncul game dunia baik dalam bentuk konsol ataupun PC mengalami kenaikan yang signifikan. Game sendiri bisa dimainkan oleh orang dewasa dan juga anak-anak, dari semua game yang ada dunia terdapat beberapa jenis game, yaitu FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Playing Game*), RTS (*Real Time Strategi*) dan lain-lain. Dan dari jenis-jenis game tersebut juga bisa berupa edukasi, simulasi dan sebagainya.

Akan tetapi semakin berkembangnya jaman dan semakin majunya teknologi game PC sendiri semakin banyak diminati oleh seluruh kalangan, di karenakan PC sendiri dapat menjadi barang yang multifungsi, baik untuk kegiatan perkantoran, bisnis dan juga entertainment khususnya game itu sendiri. Hal itu bisa dilihat semakin meningkatnya penjualan PC setiap tahunnya dan berkembangnya *hardware* dan *software* yang mendukung PC pengguna dalam melakukan kegiatan.

Dan disini penulis memilih salah satu jenis game yaitu RPG, kenapa penulis memilih salah satu jenis game itu dikarenakan sistem RPG sendiri memudahkan penulis dalam melakukan pekerjaan tugas ini dan juga dapat membuat unsur-unsur cerita yang disajikan untuk para gamers dalam memainkan game ini.

Pembuatan Game RPG "The Story Of Hanacaraka" Dengan RPG maker VX adalah judul yang dipilih penulis sebagai tugas akhirnya, game ini penulis terinspirasi dari salah satu game RPG yang cukup populer di Indonesia yaitu *Rising Force Online* atau biasa yang di sebut *RF online* maka dari itu penulis terinspirasi untuk membuat karya ilmiah ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana membangun game "The Story Of Hanacaraka" dengan menggunakan perangkat lunak RPG maker VX Ace sebagai *RPG engine* dalam pembuatannya?"

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game menggunakan *software* RPG maker VX Ace
2. Sistem permainan menggunakan tema *hack and slash*.
3. Game hanya menggunakan sistem single player.
4. *Character* memiliki max level 50 dan player dapat mendapatkan kemampuan.
5. Game hanya bisa di mainkan di OS windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat game The Story of hanacaraka dengan menggunakan software RPG maker VX
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan game khususnya jenis RPG
4. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pada prinsipnya memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan amikom tentang perancangan sebuah game RPG dan memberikan skripsi bagi mahasiswa lainnya yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi penulis

Sebagai penyalur hobby, mengembangkan kreatifitas khususnya di dunia game dan menguasai pembuatan game khususnya game RPG.

3. Eksternal

Dapat dijadikan refrensi khususnya bagi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game RPG petualangan. Sehingga dapat memberikan wawasan yang luas tentang game

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang di bahas , penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan peneletian sebagai bahan refrensi

2. Metode wawancara

Metode ini yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan bertanya kepihak-pihak terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing khususnya bidang game

3. Metode pengembangan game

Dalam metode pengembangan game ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

Yang di tulis oleh Aurna Gerber dalam bukunya yang berjudul "Implication of Rapid Development Methodologies (2007)". Dalam bukunya terdapat 4 fase pengembangan, Yaitu :

a. Tahap Perancangan Syarat-Syarat

Pada tahap ini Pengguna harus memutuskan fungsi apa saja yang harus di fiturkan oleh game dengan menggunakan RPG maker VX

b. Tahap perancangan pengguna

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan antarmuka dari game dengan menggunakan RPG maker VX

c. Fase konstruksi

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

d. Fase Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang di buat menggunakan RPG maker VX

1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti, maka penulis membuat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat metode penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai aturan, teori genre dan metode dari game. Langkah-langkah pembuatan game dan pengenalan program RPG Maker VX Ace.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rincian, jalan cerita, perancangan game, serta desain game dari "The Story Of Hancaraka".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil uji coba yang meliputi *screenshot* dan pembahasan dari setiap class/metod/fungsi di saat pembuatan game "The Story Of Hancaraka".

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran untuk game yang dibuat dalam skripsi ini.