

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dijaman yang telah modern ini *game* bukan hanya diperuntukan bagi anak-anak untuk media pembelajaran untuk mengasah ketajaman berpikir namun juga sudah dimainkan juga oleh orang dewasa baik pria maupun wanita. Karena di era ini teknologi sudah berkembang dengan pesat, industri *game* sudah menjadi bisnis yang menjanjikan bagi perusahaan. Karena itu kini banyak *game* telah dibuat oleh berbagai perusahaan untuk memuaskan para *gamer* (sebutan bagi pemain *game*) dengan *genre* yang berbeda dan kesulitan yang berbeda-beda.

Kini berbagai *genre game* dapat dimainkan melalui media handphone, untuk mengisi waktu luang karena bosan dan juga agar lebih fleksibel tidak perlu ke *gamenet*. *Game* itu sendiri juga bisa dimainkan secara online dan tidak selalu melawan ai sehingga pemain dapat merasa lebih tertantang. Meskipun demikian, *game* yang dimainkan secara offline dan berbasis windows belum sepenuhnya kehilangan penggemar. Masyarakat global masih memainkan *game* tersebut untuk melepas penat karena rutinitas pekerjaan ataupun mengisi waktu luang ketika tidak memiliki koneksi internet.

Oleh karena itu berdasarkan fakta diatas peneliti terdorong untuk membuat sebuah *game* berbasis windows yang dimainkan dengan media komputer dengan menggunakan aplikasi pembuat *game* RPG Maker VX Ace yang berjudul The Adventure Of Grey Devon. *Game* tersebut menceritakan seorang pemuda

bernama Grey Devon yang berpetualang untuk merebut kembali mahkota King Martin yang di rampok oleh The Black Dahlia.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan analisis ini yaitu bagaimana merancang sebuah perangkat lunak berbentuk *Role Playing Game (RPG)* berbasis windows menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatan yaitu :

1. Perangkat lunak berbentuk *Role Playing Game (RPG)*.
2. Objek berupa gambar 2D menggunakan RPG Maker VX Ace.
3. *Software* yang di gunakan untuk aplikasi ini adalah RPG Maker VX Ace.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan bagaimana cara membuat *game* menggunakan media perangkat lunak RPG Maker VX Ace.
2. Menerapkan sekaligus mempraktekkan teori yang di dapat selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Mengetahui sejauh mana multimedia dapat berperan di dunia teknologi informasi.
4. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan jenjang S1 pada program studi teknik informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang di ambil dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

1. Memberikan pengalaman bagaimana membuat *game* bergenre *Role Playing Game* (RPG).
2. Mempelajari lebih dalam tentang RPG Maker VX Ace.
3. Mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di masa mendatang dengan meningkatkan pengetahuan di bidang tertentu.
4. Aplikasi yang digunakan dapat diterapkan di luar Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Membantu mahasiswa mendapatkan gelar Sarjana Komputer dengan keahlian dalam bidang tersebut dan sebagai hasil pembelajaran pada jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi Pengguna

1. Sebagai sarana mengisi waktu yang luang dalam rutinitas.
2. Dapat merasakan bagaimana *game* buatan dari dalam negeri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga menganalisis *game* RPG lainnya guna mendapat referensi yang optimal, kemudian penulis juga memilih beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam pembuatan *game* penulis juga membuat beberapa gambar yang diperlukan sebagai referensi gambar yang dibuat penulis.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Penulis mengacu pada buku – buku *Role Playing Game (RPG)*, literatur dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku, dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan di bahas pada masing – masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sietematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang landasan teori yang mendukung perancangan dan pembuatan *game* dan penjelasan mengenai *software* apa saja yang digunakan dalam merancang *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari system yang telah dirancang, testing, dan implementasi system yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi acuan skripsi ini.