

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin pesat yang mendorong pula kemajuan dalam industri *game*. *Game* sendiri untuk saat ini merupakan kebutuhan yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai media hiburan. Ada beberapa tipe *game* yang beredar sampai saat ini seperti *puzzle*, *arcade*, *fighting*, *shooting*, *adventure*, *RPG* (*Role Playing Game*), dan lain-lain. *Game* dengan tipe *RPG* merupakan *game* dimana pemain bisa mendapatkan peran tertentu dalam *game* tersebut.

*Game – game RPG* yang beredar sekarang ini kebanyakan hanya berisi tentang sesuatu yang kurang berarti selain untuk hiburan semata. *Game “The Story : Static Network”* ini dibuat sebagai *game* dengan tipe *RPG* yang menceritakan sebuah petualangan seorang anak. Selama dalam petualangan tersebut akan disisipkan pengetahuan- pengetahuan dasar mengenai jaringan komputer. Sehingga diharapkan dengan dibuatnya *game* ini, pemain bisa mendapatkan ilmu mengenai jaringan komputer.

Perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat sebuah *game* cukup beragam. *Game* bisa dibuat menggunakan bahasa pemrograman tertentu ataupun perangkat lunak yang khusus digunakan untuk membuat *game* dengan tipe tertentu. *RPG Maker VX Ace* merupakan salah satu

*engine* yang digunakan untuk membuat *game RPG* secara mandiri. Berbagai *tool* telah disediakan pada perangkat lunak ini. Oleh karena kelengkapan perangkat lunak ini maka digunakanlah *engine* ini untuk membuat *game "The Story : Static Network"*

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan sebelumnya, maka ada rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimana membuat *game RPG The Story : Static Network* menggunakan *RPG Maker VX Ace* yang menarik dari segi hiburan sekaligus mengandung ilmu pengetahuan?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka dibuatlah beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan-batasan masalah tersebut antara lain :

1. *Game* ini dibuat menggunakan *engine* *RPG maker VX Ace*
2. Pembuatan *game* menggunakan seluruh *resource* yang tersedia di *RPG Maker VX Ace* dan beberapa *resource* tambahan.
3. *Game* dimainkan untuk anak usia kelas 3 SMP keatas yang bisa menggunakan *keyboard*.

4. *Game* bersifat *single player* hanya bisa dimainkan oleh satu orang dalam satu waktu.
5. *Map Game* terdiri dari *world map*, *map goa*, *map gunung*, *map kastil tua*, dan *Map kota*
6. Materi yang disisipkan dalam *game* adalah materi jaringan dasar.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah *game RPG* yang menghibur sekaligus menyampaikan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal jaringan komputer.
2. Membantu memperkenalkan jaringan komputer ke masyarakat umum.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti :
  - a. Mengembangkan ilmu dalam membuat *game*.
  - b. Menerapkan ilmu yang di dapatkan selama perkuliahan sehingga bisa bermanfaat di dunia luar.
  - c. Sebagai salah satu syarat kelulusan studi.
2. Bagi Pengguna :
  - a. Sebagai hiburan di saat jenuh.

- b. Membantu pengguna untuk memahami ilmu tentang jaringan komputer dalam bentuk *game*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan penulis inginkan dalam pembuatan *game* ini, maka ada beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain :

### 1. Metode Studi Literatur

#### a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati berbagai macam *game RPG* yang beredar saat ini

#### b. Studi Kepustakaan

Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas yang berasal dari berbagai sumber, seperti internet, buku maupun sumber lain mengenai pembuatan *game*.

### 2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan *game* yang dibuat dengan menggunakan RPG Maker VX Ace mulai dari alur cerita, perancangan *map*, *item*, dan karakter.

### 3. Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang pada perancangan sistem di implementasikan, untuk mengetahui kelayakan *game* yang di buat apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan.

### 4. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *game* yang di buat.

### 5. Penyusunan Laporan

Penulisan laporan dilakukan sebagai penjelasan dari pembuatan aplikasi mulai dari tahap perancangan hingga tahap pengujian *game*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika untuk penyusunan skripsi ini secara urut terbagi dalam 5 bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Uraian dan teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini dituliskan pada bab ini. *Tool/software* yang mendukung untuk penelitian juga dituliskan pada bab ini.

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

Bab ini membahas mengenai latar belakang cerita, *flowchart*, dan perancangan *game* mulai dari perancangan *map*, *item* yang digunakan, kejadian di setiap *map* hingga perancangan *interface*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan proses pembuatan *game* The Story : Static Network hingga hasil uji coba dalam bentuk laporan. Pembahasan dari setiap tempat yang di buat dan pengujian *game*.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap *game* yang dibuat sebagai bahan peninjauan selanjutnya.