

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan game di dunia semakin pesat, termasuk di Indonesia. Banyak sekali jenis game yang ada saat ini, mulai dari RPG (Role-Playing Game), sebuah game yang pemainnya menjalankan peran dari suatu karakter, FPS (First Person Shooting), sebuah game yang pemainnya dapat merasakan pengalaman menembak, Race (Balapan), sebuah game yang pemainnya dapat merasakan pengalaman berkendara mobil dengan kecepatan tinggi, dan masih banyak lagi. Industri pengembangan game juga sudah menjadi bisnis yang menjanjikan saat ini. Terbukti dari banyaknya perusahaan pengembang game salah satunya, seperti EA (Electronic Arts), Ubisoft, dan Square Enix.

Bahkan di Negara seperti Indonesia, game memiliki peminat yang tidak sedikit, mulai dari pengembang game, hingga pemainnya. Ini dilihat dari banyaknya yang menjadikan game sebagai sarana dalam berkarir, ada yang menjadi Content Creator untuk Youtube Channel mereka, dan tidak sedikit pula yang menjadi pemain profesional.

Terlepas dari kenyataan tersebut, masih sangat sedikit orang yang mencoba merancang game mereka sendiri, mereka cenderung lebih memilih memainkan game yang dikeluarkan perusahaan – perusahaan besar. Namun tidak sedikit pula yang berkeinginan untuk merancang game buatan mereka sendiri, banyak yang mengalami kegagalan dalam perancangan game yang ingin dibuat, dikarenakan masih terbentur masalah ilmu, biaya, alat dan tingkat kesulitan perancangan game yang cukup tinggi. Jika di lihat dari ide, kreativitas dan imajinasi, mereka tidak kalah dari perancang – perancang luar negeri.

RPG (Role-Playing Game) adalah sebuah jenis *game* pilihan karena memasukkan unsur – unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat pemain merasa seperti menjadi tokoh yang di perankan di dalam *game* tersebut. *RPG* saat ini memberikan tampilan grafis dan animasi yang sangat memukau. *RPG Maker VX Ace* merupakan salah satu *Game Engine* pembuatan *game RPG* yang sudah banyak digunakan dikalangan *Developer Game RPG*. Dengan *RPG Maker*, kalian dapat merancang *game RPG* sesuai dengan cerita kalian sendiri. Program ini adalah program yang cukup bagus sebagai *RPG Editor Engine* atau mesin untuk mengedit *RPG*, dimana *game RPG* buatan dapat menjadi sebuah *game mandiri* yang dapat di mainkan langsung tanpa bantuan program ini atau program lainnya.

Akan tetapi, dalam *game* yang di rancang menggunakan aplikasi '*RPG Maker VX Ace*' selalu memiliki tampilan *battle* yang monoton. Oleh karena itu, *game RPG* yang akan dirancang ini menggunakan '*RPG Maker VX Ace*', agar tidak membosankan dan monoton tampilan animasi *battle* dirancang menggunakan teknik '*Animated Battle System*' yang membuat tampilan *battle* di dalam *game* menjadi bergerak dan terkesan hidup. Diharapkan dengan tampilan *battle* yang dirancang menggunakan '*Animated Battle System*' ini dapat membuat pemain merasa tidak cepat bosan karena tidak monoton seperti *game* yang dirancang menggunakan '*RPG Maker VX Ace*' pada umumnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara merancang tampilan *battle* *game RPG* menggunakan aplikasi dengan teknik '*Animated Battle System*'?

1.3 BATASAN MASALAH

- *Game* ini dibuat menggunakan *RPG Maker VX Ace*, *Adobe Photoshop* digunakan untuk menghilangkan background gambar monster, *COREL Draw* digunakan untuk memotong gambar monster.

- Game ini dijalankan di komputer atau laptop.
- Game ini hanya sebatas demo battle menggunakan teknik 'Animated Battle System'.

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Merancang sebuah game RPG dengan tampilan battle yang lebih animatif.

1.5 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Study Literatur

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, Penulis melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, arsip, atrikel dan jurnal.

1.5.1.2 Metode Kepustakaan

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis mempelajari dokumen – dokumen serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

1.5.2 Metode Perancangan

Dalam perancangan game RPG menggunakan RPG Maker VX Ace metode yang akan digunakan adalah:

- Metode pengembangan game yang digunakan adalah metode V-Model.
- Metode pengumpulan data, dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis mempelajari dokumen – dokumen serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.
- Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD) yang terdiri dari:
 - Tahapan perencanaan syarat – syarat, pada tahapan ini pengguna tingkat tinggi menentukan fungsi apa yang akan difiturkan ke dalam game menggunakan RPG Maker VX Ace tersebut.
 - Tahapan perencanaan pengguna, pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antar muka dari game menggunakan RPG Maker VX Ace.
 - Fase Konstruksi, pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan – rancangan yang telah didefinisikan.
 - Fase Pelaksanaan, pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang akan digunakan oleh penulis untuk mengembangkan game adalah Metode Indie Game Development.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa konsep dasar sebagai landasan teori dan tinjauan kepustakaan yang diperlukan sehubungan dengan pembahasan masalah. Di bab ini terdapat teori – teori tentang RPG, dan RPG Maker VX Ace.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang tata cara metode analisa dan perancangan sistem yang digunakan untuk mengolah sumber data yang dibutuhkan. Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai basis data utama, dan hasil rancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan implementasi dari game yang telah dibuat meliputi pengujian game, komponen utama implementasi game dan pemeliharaan game.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

