

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang sejarah game, eksistensi manusia selalu diiringi dengan keberadaan berbagai alat bermain atau permainan. Bisakah kita bayangkan masa kanak-kanak tanpa permainan, bahkan orang dewasa pun akan mengalami gangguan jiwa tanpa bermain, atau setidaknya kita akan jenuh dan kelelahan bekerja tanpa. Sejak dahulu kehidupan manusia diisi dengan permainan seperti catur, permainan kartu, dan manusia pada jaman moderen semakin mengembangkan permainanya.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi.¹ Salah satu genre permainan yang berkembang adalah game dengan genre RPG (*Role Playing Game*), karena selain terkenal dan diminati oleh para pemain game, genre ini merupakan permainan sederhana yang telah ada sejak dahulu. Permainan RPG ini dapat mengandung berbagai fitur yang menarik dan memiliki *gameplay* yang tidak singkat dan kompleks. Hal ini dibuktikan dengan suksesnya game *Final Fantasy Series*.

¹ Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker. (Yogyakarta: CV ANDY OFFSET, 2009), Hal 2

Dalam game ini pemain berperan sebagai Janoko, seorang pemuda pemberani yang mendapatkan informasi bahwa sang putri raja di culik oleh monster yang bernama Buto Cakil kemudian berkelana untuk mencari informasi tentang keberadaan sang monster tersebut, di dalam perjalanan Janoko akan di hadapkan oleh berbagai macam rintangan.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX Ace dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Game engine RPG Maker VX Ace ini mengadopsi sistem event script, dimana event - event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukan script sesuai dengan kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode event maupun mode script editor.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Game 2D “Petualangan Janoko” Menggunakan RPG Maker VX**. Karena game “Petualnagn Janoko” ini sangat cocok sebagai sarana hiburan bagi semua kalangan usia anak-anak sampai orang dewasa yang bermanfaat, menarik, dan tidak mengandung unsur pornografi. Contohnya seperti game “*Super Mario Bros*”.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game “Petualangan Janoko” yang menarik dengan menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya :

1. Dalam game ini hanya terdapat 3 level permainan, yang disetiap levelnya harus mengumpulkan point yang harus dicapai, Untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya.
2. Game ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
3. Game ini termasuk jenis game *Adventure* (Petualangan).
4. Aplikasi ini akan dibuat dengan software RPG Maker VX Ace sebagai software utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game “Petualangan Janoko” yang bermanfaat sebagai media hiburan.

2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas penulis diasah, dikembangkan untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur para pemainnya.

2. Pemain

Manfaat game bagi pemain adalah pemain akan terhibur saat memainkan game 2 dimensi "Petualangan Janoko". Karena game ini sebagai media hiburan.

3. Pembaca

Pembaca dapat memahami proses dalam pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker VX Ace khususnya game 2 dimensi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Metode Kepustakaan

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

3. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game 2D “Petualangan Janoko”.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game 2 dimensi “Petualangan Janoko”.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game 2 dimensi “Petualangan Janoko”.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.