

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah memungkinkan berbagai jenis game untuk muncul dan berkembang, salah satunya adalah *Role Playing Game* (RPG). RPG adalah sebuah game yang menekankan pengembangan suatu karakter yang telah diatur oleh alur dalam permainan. Pada RPG, pemain (*player*) dapat memilih berbagai jenis karakter dan mengembangkan kemampuan karakter untuk menyelesaikan misi dan cerita yang kompleks.

RPG memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya sangat diminati oleh banyak pengguna. Salah satu kekuatan utama RPG adalah kemampuannya untuk membiarkan pemain (*player*) membuat keputusan-keputusan kunci yang akan memengaruhi alur skenario cerita. Pemain (*player*) dapat menjalani peran yang dipilih, mengambil tindakan yang sesuai skenario cerita, dan melihat bagaimana pilihan-pilihan ini memengaruhi dunia dalam game tersebut. Hal ini membuat peneliti tertarik membahas *role playing games*.

RPG juga memungkinkan pemain untuk menjelajahi dunia dalam game dan berinteraksi dengan karakter-karakter yang unik. Kesempatan membantu pemain merasa lebih terlibat dalam cerita dan dunia yang dibangun dalam game RPG itu sendiri. Pemain juga dapat memilih berbagai jenis senjata, kemampuan khusus, dan strategi bertarung sesuai dengan preferensi yang diminati, menciptakan rasa kepemilikan yang mendalam terhadap karakter dan cerita yang sedang dimainkan.

Dalam membangun permainan *Tales of Rysha*, peneliti mengintegrasikan penggunaan perangkat lunak RPG MAKER dengan alasan bahwa RPG MAKER merupakan alternatif pembuatan atau salah satu perangkat yang mampu membangun permainan *role playing game*. Perangkat lunak ini dilengkapi dengan berbagai alat yang dapat mempermudah proses pembuatan mulai dari pemetaan latar, perancangan karakter utama, pembuatan *storyline*, serta kelengkapan alat seperti *menu*, *audio*, *event*, *item* dasar yang cukup lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pembuatan game Tales of Rysha dengan RPG MAKER MZ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun permainan RPG ini memiliki Batasan-batasan yaitu:

1. Game ini dibangun menggunakan RPG Maker MZ dan di terapkan pada perangkat yang mendukung sistem operasi windows.
2. Penelitian ini hanya membahas game RPG dan menggunakan RPG Maker MZ.
3. Game ini dimainkan satu pemain.
4. Game ini bergrafik dua dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk:

1. Menghasilkan game RPG berjudul Tales of Rysha berbasis desktop menggunakan RPG MAKER MZ.
2. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat game RPG yang menarik dan juga memiliki pesan moral bagi para pemainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap ilmu pengetahuan yang relevan dengan hasil penelitian sehingga dapat menambah wawasan terhadap ilmu yang berkaitan.
2. Memberikan hiburan kepada pemain game Tales of Rysha dan menambah daftar pilihan game bertemakan RPG di komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis. Adapun uraian singkat penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat teori-teori dasar sebagai landasan bagi teori lainnya dalam penulisan skripsi, beserta penjelasan mengenai penelitian relevan yang telah dilakukan, sebagai panduan dalam penyusunan penelitian skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian, analisis kebutuhan sistem, perangkat keras, informasi yang berkaitan dengan persiapan penunjang *software* RPG MAKER MZ.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan *game* dimulai dari pembuatan, pengujian hasil beserta hasil uji coba.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi hasil laporan dalam bentuk kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan selanjutnya.