

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sebuah aktivitas hiburan yang bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak - anak hingga orang dewasa, atau semua kalangan dapat menikmati sebuah *game*. Dunia *game* berkembang dengan pesat dan semakin menarik dengan banyaknya *developers game* yang bermunculan, sehingga para *gamers* semakin terhibur dengan banyaknya *game* yang ada dan beragam.

Terdapat berbagai macam *genre* pada *game*, salah satunya adalah *Role Playing Game* atau yang biasa disebut RPG. *Game* RPG memiliki alur cerita yang menarik dan memungkinkan para pemain untuk memerankan suatu peran atau karakter dalam dunia fiksi *game* dan mengajak para pemain untuk berimajinasi, dengan imajinasi mereka.

Ada berbagai macam jenis *software* untuk merancang dan membuat sebuah *game*, salah satu yang dapat kita gunakan dalam pembuatan *game* RPG adalah RPG Maker MV. Dengan RPG Maker MV kita dapat menciptakan *game* RPG sendiri meski tanpa menguasai kemampuan *coding* atau gambar karena kita diberikan aset *template* yang dapat kita gunakan, baik untuk personal maupun komersial. Di dalamnya sudah diatur pergerakan karakter, *battle system*, database, animasi, musik, namun kita dapat saja menggunakan kemampuan *coding* atau menggambar untuk membuat hal yang luar biasa dengan RPG Maker. *Interface* dari

RPG Maker sangat sederhana dan mudah dipahami, Cukup banyak *game* RPG yang dibuat dengan bantuan RPG Maker.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Bagaimana membangun sebuah *game* RPG menggunakan aplikasi RPG Maker MV?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* RPG ini memfokuskan pada beberapa batasan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* menggunakan *software* RPG Maker MV.
2. *Game* dibuat dan dimainkan secara *single player*.
3. Tampilan dari *game* yang dibuat adalah 2 Dimensi.
4. *Control* dari *game* menggunakan keyboard dan mouse.
5. *Game* hanya dapat dimainkan pada platform *desktop* bersistem operasi Windows.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian mengenai pembuatan *game* menggunakan RPG Maker MV ini adalah sebagai berikut :

Maksud Penelitian

1. Membuat *game* “Super Rabbit” menggunakan *software* RPG Maker MV.
2. Menambah wawasan tentang RPG Maker MV.
3. Membuat *game* berbasis *desktop* dengan sistem operasi windows.

Tujuan Penelitian

1. Membuat *game* "Super Rabbit" yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Meningkatkan minat untuk membuat *game* sendiri.
3. Memberikan suatu *game* RPG yang menarik.

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan *game* dengan menggunakan RPG Maker MV ini, penulis akan menggunakan metode penelitian model RAD (Rapid Application Development) adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan Kebutuhan

Pada tahapan ini akan ditentukan *fitur* apa saja yang akan terdapat pada *game* dengan menggunakan RPG Maker MV oleh penulis.

2. Tahapan Perencanaan Pengguna

Pada tahapan ini akan dilakukan perancangan proses dan perancangan antar mukadengan menggunakan RPG Maker MV.

3. Tahapan Konstruksi

Pada tahapan ini akan dilakukan pengkodean terhadap rancangan – rancangan yang telah didefinisikan.

4. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap *game* yang dibuat menggunakan RPG Maker MV.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dibagi ke dalam beberapa bagian yang akan menjadi bab. Dengan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini merupakan pemahaman-pemahaman penulis yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan tema skripsi tersebut. Khususnya mengenai pembuatan *game* menggunakan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan dan perancangan sistem secara umum maupun secara detail beserta hasil penelitian dan pengembangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan dan implementasi atau tahap pembuatan *game* sesuai hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah tahap implementasi selesai lalu dilanjutkan dengan tahap uji coba terhadap *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari kegiatan skripsi dan saran yang berkaitan dengan hasil pengerjaan skripsi.

