

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan dari anak-anak sampai dewasa. Industri dan perkembangan *game* juga sudah menjadi hal yang menjanjikan terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembangan *game* di dunia.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis *game* pilihan penulis karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut. Lagipula dalam *game* ini dapat mengembangkan karakter dari mulai nol sampai menjadi pahlawan. Hal ini dapat dibuktikan dari penjualan perangkat lunak dari RPG yang menembus angka jutaan dollar seperti *To The Moon*, *Ragnarok Online*, *Final Fantasy Series* dan masih banyak lagi.

Game Engine yang dipakai oleh penulis adalah RPG maker MV adalah satu dari banyak program yang akan membantu penulis dalam mengembangkan sebuah *game* RPG buatan. Program ini adalah program yang cukup baik dalam peranya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program *game* dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan dari program lain.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah *game* yang beredar saat ini lebih mementingkan *graphics* dari suatu pembuatan *game*, dengan meningkatnya *graphics* dari suatu *game* maka meningkatlah juga ukuran serta kebutuhan perangkat untuk menjalankan *game* tersebut. Karena itu juga pemain *game* sekarang harus mengeluarkan biaya lebih untuk

memainkan *game* keluaran terbaru, padahal *game* susah untuk dinilai hanya dari sebuah *graphic*. Karena itu penulis mencoba membuat *game* bertemakan RPG klasik yang menarik dan pastinya tidak memerlukan kebutuhan perangkat yang besar.

Contoh *Game* RPG klasik yang dibuat menggunakan *Editor Engine* RPG Maker MV yang berjudul "*The Wrath of Apollo*" dibuat oleh Muhammad Muhtaruddin Rais, yang mempunyai pesan moral dan cerita yang menarik namun *game* ini mempunyai kekurangan tidak memiliki fitur untuk membuat karakter dan masih menggunakan pengaturan awal tanpa menggunakan *plug-in* untuk menambah fitur dalam *game*. Karena dalam *game* sebuah fitur dapat menambah menariknya suatu *game* untuk dimainkan.

Dari penjelasan diatas, maka penulis akan membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *Game* RPG yang dibangun menggunakan RPG Maker MV berjudul "*The Shadow God*". Yang bertujuan untuk tidak hanya memberikan pesan moral dan cerita yang menarik tetapi penulis akan menambahkan beberapa *plug-in*, fitur untuk membuat karakter, *event* untuk *level up*, *event synthesis* atau *crafting* untuk membuat berbagai macam *item* yang dapat dipakai pemain dan masih banyak fitur lainnya dengan ukuran kecil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu: Membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *game* RPG yang berjudul "*The Shadow God*" yang memiliki fitur menarik dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG Editor Engine* dalam sebuah pembuatan *game* RPG.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, diperlukan batasan-batasan dalam penelitian yang dilakukan agar penelitian terfokus pada masalah yang ada. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Game ber-*genre* RPG,
2. Merupakan *single player game* yang hanya dapat dimainkan satu orang.
3. Tampilan game bersifat dua dimensi.
4. Sistem Pertarungannya menggunakan *Side View Battle System*.
5. *Game* ini dimainkan menggunakan *keyboard* atau *mouse*.
6. *Game* berjalan pada *platform windows*.
7. Pembuatan *game* menggunakan *software* RPG Maker MV.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Dapat membuat *game* yang memiliki fitur menarik.
2. Memanfaatkan *game* sebagai sarana hobi dan hiburan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengerti dan memahami proses perancangan konsep ide, karakter, tempat, alur cerita dan banyak aspek lainnya serta mengimplementasikannya ke dalam sebuah *game* RPG dengan memanfaatkan RPG Maker MV.
2. Memberikan sebuah konsep kepada pengguna bahwa penilaian dalam *game* terdapat banyak aspek.
3. Memberiku tahu bahwa dengan *game* ber-genre *role playing game* (RPG) Dan *graphic* 2D dapat bersaing dalam pasar *game*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan objek penelitian.

b. Metode Kepustakaan (Library)

Metode pengumpulan data yang menggunakan konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

c. 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.

1.6.2 Pengembangan Game

Metode pengembangan game yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah menggunakan model Rapid Application Development (RAD) menurut Aurora Gerber dalam bukunya yang berjudul "Implication of Rapid Development Methodologies (2007)", yang meliputi empat tahapan yaitu:

1. Tahapan Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game tersebut.

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan interface dari game tersebut

3. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan

4. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis terhadap game yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi dalam 5 bab utama. Adapun rincian dari masing masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang definisi game, pembagian game berdasarkan genre, konsep pengembangan game, definisi game RPG, beberapa genre dari game RPG, dan pengenalan RPG Maker MV.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis menjabarkan tentang analisis, storyline beserta perancangan desain interface

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang definisi implementasi game, tujuan implementasi game, pengujian game, komponen utama implementasi game, dan pemeliharaan game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang mungkin muncul.

