

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* semakin pesat di dunia dari tahun ke tahun, terutama di Indonesia yang mayoritas penduduknya terhitung sebagai konsumen *game*. *Game* merupakan sebuah sarana hiburan yang dinikmati oleh banyak orang, mulai dari anak kecil, remaja, hingga beberapa orang dewasa juga masih memainkan *game*. Ada yang bermain *game* hanya untuk sekedar mengisi waktu luang, *refreshing*, dan bermain bersama teman. *Game* yang dimainkan juga dapat berbagai macam *platform*, mulai dari *mobile*, desktop, *website*, bahkan juga bisa dimainkan secara *online* maupun *offline*. Saat ini *game* yang banyak dikembangkan dalam PC/*Personal Computer* karena merupakan *platform* paling kuat, kelebihanannya karena PC memiliki daya spesifikasi paling tinggi, semakin murah dan terjangkau oleh masyarakat luas.

Game memiliki jenis yang beragam, mulai yang dapat dimainkan satu orang bahkan lebih. Sebagian orang serius menggeluti dunia *game* karena dari mereka ada yang memutuskan untuk menjadi seorang *developer*, bekerja di perusahaan asing, atau sekedar menjadi *developer indie* yang dengan segala keterbatasan membuat *game* yang seefisien mungkin. Beberapa orang juga memutuskan untuk menjadi seorang pemain *game* profesional atau disebut dengan "gamer" yang bekerja pada sebuah *team* yang didukung oleh satu atau beberapa sponsor, mendapatkan penghasilan tetap, serta mendapatkan bonus jika berhasil mendapatkan juara pada turnamen tertentu. Di luar negeri, seorang *gamer*

profesional dianggap sebanding dengan seorang atlet profesional. Perbedaannya adalah jika seorang atlet bekerja di bidang *sport* dan seorang *gamer* profesional bekerja di bidang *electronic sport* atau biasa disingkat *e-sport*.

Namun, perkembangan dunia *game* secara umum di negara kita ini tergolong masih sangat lambat dan sangat minim. Faktor utama penyebabnya, yaitu masih merajalelanya pembajakan *software* di Indonesia. Hal ini tentu menjadi koreksi baik bagi penulis maupun bagi semua orang yang sampai sekarang belum bisa sepenuhnya terlepas dari pembajakan *software* yang telah dianggap umum oleh mayoritas masyarakat. Keumuman inilah yang menjadi *justifikasi* tindakan pembajakan tersebut. Dikarenakan hal itu, para *developer*, investor, maupun sponsor dipaksa harus berpikir ribuan kali untuk memulai proyek bisnis di bidang *game*.

Game terbagi dalam beberapa jenis genre. Beberapa diantaranya adalah *adventure*, *side-scrolling game*, *simulation*, *role playing game*, *real time strategy*, *turn base strategy*, dan lain-lain. Genre *game* yang dipakai oleh penulis adalah genre *game* RPG (*Role Playing Game*), yaitu sebuah genre *game* dimana *player* memainkan sebuah karakter yang dapat menentukan sendiri *role* dan *action* yang akan dilakukan dalam *game* untuk mengeksplorasi dunia di dalam *game* tersebut, seperti mencari senjata, jual beli di *shop*, menjalankan misi, menginap di *inn*, berinteraksi dengan benda, dan lain-lain. *Game engine* yang penulis pakai yaitu RPG Maker. RPG Maker, yang dikenal di Jepang sebagai RPG Tsukuru, adalah seri program untuk pengembangan *game* RPG yang pertama kali dipelopori oleh grup ASCII dari Jepang dan kemudian dilanjutkan oleh Enterbrain. Jika dilihat dari *game*

hasil buatan RPG Maker, maka akan terlihat bahwa karakteristik *output game* berkualitas grafis yang cenderung rendah sehingga ringan untuk dimainkan dan lebih cenderung untuk menitikberatkan pada alur cerita yang kompleks, menarik, dan memiliki pesan moral tersendiri bagi *user* yang memainkannya.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah bahwa *game* yang beredar saat ini kebanyakan lebih berfokus pada kualitas grafis tinggi, adegan *action*, untuk menarik minat pembeli. *Developer game* lebih berfokus ke bagaimana membuat *game* yang disukai oleh masyarakat tanpa memperhatikan sisi konten *game* yang mungkin dapat mempengaruhi bagi pemain.

Penulis ingin menjadikan *game* tidak hanya sebagai sarana hiburan saja, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran dan dapat memberikan pesan moral yang baik. Menjadikan *game* sebagai sarana pembelajaran kognitif, maka cukup memberikan beberapa tantangan yang membuat otak berpikir mencari solusi masalah. Pembelajaran kognitif adalah pembelajaran yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam pembelajaran kognitif, seperti pengingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Hal ini tentu sangat mudah dan sangat umum ditemui dalam *game-game* yang beredar sekarang, namun ada juga *game* sebagai sarana pembelajaran afektif. Pembelajaran afektif adalah pembelajaran yang berkaitan dengan moral. Dengan kata lain, sebuah *game* yang dapat memberikan pembelajaran afektif adalah sebuah *game* yang memiliki pembelajaran nilai dan pesan moral kepada pemainnya.

Gagasan-gagasan penulis di atas diimplementasikan dalam sebuah *game* bergenre RPG dikarenakan kompleksnya cerita yang dapat termuat dalam genre *game* tersebut. Sehingga penulis ingin berfokus membuat *game* RPG yang kompleksnya cerita dipadu dengan tantangan dalam mencari solusi dan memberikan pesan moral dalam cerita tersebut. Dan penulis menggunakan *game engine* RPG Maker dikarenakan *software* tersebut memang secara umum digunakan oleh *developer game* untuk membuat *game* bergenre RPG. Dan seri RPG Maker MV merupakan seri terbaru dalam *software* tersebut setelah RPG Maker VX Ace.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah, rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana membuat *game* “Kaneki: Rise of The Zokai Clan” ini menjadi sebuah *game* yang menarik dan juga memiliki pesan moral bagi para pemainnya dengan menggunakan RPG Maker MV?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan dari pokok permasalahan yang coba dipecahkan maka dibuat batasan pada masalah ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* bergenre RPG.
2. Pembuatan *game* dibuat menggunakan *software* RPG Maker MV.
3. Tampilan *game* bersifat dua dimensi.
4. Sistem pertarungannya menggunakan *Side View Battle System*.
5. *Game* ini dimainkan menggunakan *keyboard*.
6. *Game* Kaneki: Rise of The Zokai Clan ini hanya dapat berjalan pada *platform* desktop dengan OS Windows.

7. *Game* hanya bisa dimainkan 1 orang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* RPG yang menarik dan juga memiliki pesan moral bagi para pemainnya.
2. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Peneliti
Menambah pengalaman dan mampu 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. Bagi Pengguna
Memberikan sebuah sarana hiburan yang sarat akan pesan moral sehingga dapat dinikmati dan menginspirasi pengguna.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kanlitatif yaitu salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

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 Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
- b. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman)

1.6.3 Metode Pengembangan *Game*

Metode pengembangan *game* yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah menggunakan model *Game Development Life Cycle* (GDLC) menurut Doppler Interactive (McGrath, 2011), yang meliputi empat tahapan, yaitu:

1. Tahapan Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna merumuskan ide apa yang harus difiturkan oleh *game* tersebut.

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan *interface* dari *game* tersebut. Pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

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 dengan menggunakan RPG Maker MV.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam 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*, sejarah perkembangan *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*, rincian *game*, desain karakter, dan desain latar belakang

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.