

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* yang bermunculan di berbagai belahan dunia. Di negara ini, tingkat konsumsi *game* sangat tinggi, terutama *game* pada perangkat *mobile* dan *pc*.

Salah satu jenis permainan yang berkembang adalah *game* dengan *genre* RPG (*Role Playing Game*). RPG adalah salah satu jenis *game* yang menarik karena memasukkan unsur cerita yang menarik dan sederhana, yang membuat seseorang seakan seperti menjadi karakter yang dimainkan dalam *game*. *Game* RPG juga memiliki fitur dan *gameplay* yang menarik.

Untuk itu dipaparkan suatu *tool* pengembangan *game* yang sudah terkenal dan cukup teruji di kalangan komunitas pengembang *game*, baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker MV.

RPG Maker MV adalah satu dari sekian banyak program yang akan membantu penulis dalam mengembangkan sebuah *game* RPG buatan. *Game* yang dibuat dengan RPG Maker MV dapat menjadi sebuah *game* yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program lain. RPG Maker MV mengadopsi *system event script*, dimana event event yang telah ditentukan di dalam *map* dapat di masukkan *script* sesuai kebutuhan. Pemrograman dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event dan mode *plugin manager*.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu "Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *game* menggunakan aplikasi RPG Maker MV dalam pembuatan sebuah *game* RPG?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan ini tidak seluruh *tools* dalam RPG Maker MV digunakan dalam pembuatan *game* RPG ini. Tetapi hanya *tools* yang berhubungan dengan pembuatan *game* RPG ini yang meliputi pembuatan cerita, peta *game*, musik, efek suara, dan hal-hal yang berkaitan dengan *game*.

Adapun batasan-batasannya sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* menggunakan aplikasi RPG Maker MV.
2. *Game* ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
3. Grafik *game* ini adalah 2 dimensi.
4. *Game* ini hanya dapat berjalan pada *platform* desktop dengan sistem operasi windows.
5. *Game* dimainkan menggunakan keyboard atau mouse.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penulisan Skripsi mengenai pembuatan *game* menggunakan RPG Maker MV ini mempunyai beberapa maksud dan tujuan antara lain.

Maksud Penelitian

1. Membuat *game* Teman Satu Minggu dengan menggunakan aplikasi RPG Maker MV.
2. Untuk menjelaskan berbagai informasi dalam pembuatan sebuah *game* pada RPG Maker MV.
3. Membuat *game* berbasis desktop dengan sistem operasi windows.

Tujuan Penelitian

1. Menambah variasi pembuatan *game*, khususnya *game* RPG.
2. Menambah minat bagi pecinta *game* untuk membuat *game* sendiri.
3. Memberikan suatu *game* RPG yang menarik.
4. Membuat *game* yang dapat dimainkan oleh semua orang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan *game* menggunakan RPG Maker MV, penulis menggunakan metode pengembangan sistem model Rapid Application Development (RAD) dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahapan perencanaan kebutuhan.

Pada tahapan ini penulis memutuskan apa saja yang akan difiturkan oleh *game* menggunakan RPG Maker MV tersebut.

2. Tahapan perencanaan pengguna.

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari *game* menggunakan RPG Maker MV.

3. Tahapan konstruksi.

Pada tahapan ini 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

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini materinya sebagian besar berupa: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis menjelaskan tinjauan pustaka, dasar teori, dan langkah langkah pengembangan program.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek. Penulis menguraikan mengenai analisis kebutuhan, dan perancangan *game*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan implementasi dan pembahasan program yang dibuat, dan uji coba *game* yang dikembangkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.