

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu media sebagai salah satu sarana cerita yang efektif yang menggabungkan unsur narasi serta interaksi dengan objek di dunia *game* itu sendiri. (Mulholland & Collins, 2002). *Game* juga merupakan sarana hiburan yang paling banyak digemari oleh kalangan anak muda maupun orang-orang dewasa. Bagi mereka yang bermain *game*, *game* itu sendiri seperti teman dekat yang mereka kunjungi terlepas dari kehidupan keseharian yang melelahkan. Bermain *game* juga menjadi solusi untuk melupakan hal-hal yang tidak ingin kita ingat karena kita sudah seperti masuk ke dalam *game* itu sendiri sepenuhnya. Bermain *game* memiliki keunggulan-keunggulan tersendiri, yaitu, dapat membuat kita senang, menghilangkan lelah atau kebosanan, serta mampu mengasah ketajaman otak kita secara responsif atau bereaksi dengan cepat. Selain itu *game* juga mampu meningkatkan kemampuan bermain *game* kita tergantung dari jenis *game* yang seberapa sering kita mainkan.

RPG (*Role Playing Game*) merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki unsur rangkaian cerita yang didalamnya terdiri dari berbagai macam karakter termasuk karakter utama yang dikontrol pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut. Melalui karakter utama, pemain mampu berinteraksi dengan dunia *game* agar mampu merasakan alur cerita beserta pengenalan-pengenalan karakter lainnya yang semakin lama semakin berkembang seiring berjalannya cerita.

Game Engine yang dipakai untuk membuat *game* ini adalah RPG Maker MV. RPG Maker MV adalah *game engine* terbaru dari seri RPG Maker yang mengalami banyak sekali perubahan dari segi fitur. Selain lebih lengkap, juga lebih mudah digunakan dibanding dengan versi-versi sebelumnya, karena itulah *game* ini memakai *game engine* RPG Maker MV. Keseluruhan dari *game* ini hanya memakai *Events* tanpa *Scripts*. *Scripts* tidak mendukung dalam pembuatan *game* ini karena dalam pengembangan di *game* ini sudah mampu berjalan dengan baik dengan memanfaatkan fitur dasar RPG Maker MV itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi pengembangan *game* ini adalah tentang cara bagaimana cara menceritakan sebuah rangkaian cerita narasi Runeverse The Lost World melalui *game* RPG dengan memakai *software* RPG Maker MV?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak melebar kemana-mana, maka dibuatlah batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Dalam pembuatan *game ber-genre* RPG ini, mencakup *Storyline*, *Maps*, dan *Events* tanpa menggunakan *Scripts*.
2. Pembuatan *Game* ini menggunakan *software* RPG Maker MV.
3. *Game* ini bersifat *single player* atau hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
4. Untuk resolusi atau ukuran dari masing-masing *Maps* dimulai dari 624 sampai 2880 pixels.

5. *Game* ini berbasis desktop karena hanya bisa berjalan dengan baik pada *platform* Windows.
6. Untuk pertarungan di *game* ini menggunakan *Side-view Battle* dengan *Battle Event* tersendiri pada musuh yang dilawan.
7. Untuk karakter-karakter dalam *game* dibuat menggunakan *Character Generator* di dalam RPG Maker MV.
8. Komponen-komponen penting dalam *game* berupa *Actors, Classes, Skills, Items, Weapons, Armors, Enemies, Troops, States, Common Events*, dibuat dalam *Database* di RPG Maker MV.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Membuat *game* Runeverse The Lost World sebagai salah satu sarana hiburan yang digemari kalangan anak muda maupun orang-orang dewasa.
2. Mengenalkan cerita fantasi, fitur *game*, dan *game* mekanik dari *game* Runeverse The Lost World kepada orang-orang yang memainkannya.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian dari *Game* ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir skripsi dan sebagai syarat kelulusan Program Studi S1 SI (Sistem Informasi) di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Membuat *game* RPG dengan memakai software RPG Maker MV dengan medium *Storytelling* fantasi agar mampu mempengaruhi pemain bahwa dunia fantasi itu menarik, unik, dan luas untuk diterjemahkan. Penelitian ini juga bertujuan agar siapapun dapat membuat *game* RPG yang serupa dari cerita fantasi mereka sendiri.
3. Membuat cerita fantasi melalui sebuah *game* RPG, karena *game* merupakan salah satu *Transmedia Storytelling* yang paling efektif saat ini untuk menceritakan sebuah cerita.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang terarah dan lebih akurat adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengerjaan skripsi ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan mencari informasi *online* dan *offline* dari *game* yang pernah ada serta mencoba beberapa *game* tentang fantasi di Gamejolt. Observasi ini dilakukan untuk membandingkan *game* yang sudah ada dengan *game* yang akan dibuat baik dari segi grafis, alur dan *gameplay* agar informasi yang ada dalam permainan dapat tersampaikan dengan baik dan permainan tersebut dapat diterima di masyarakat.

1.5.2 Metode Pengembangan *Game*

Perancangan pada *game* ini menggunakan metode penelitian GDLC (*Game Development Life Cycle*) dari Blitz Games Studios metode ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah *game*.

1.5.3 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Menurut Eajar Nur'aini Dwi Fatimah (2016), Analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Oppoturnities, and Threats*) merupakan suatu instrumen pengidentifikasian berbagai faktor yang terbentuk secara sistematis yang digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan.

2. Analisis Kebutuhan

Menurut Janner Simarmata (2010), Tujuan dari fase analisis adalah memahami sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mewadahi kebutuhan tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

1.5.4 Metode Perancangan

Merancang *game* yang dibuat melalui beberapa tahapan.

1. Latar Belakang Cerita (*background Story*)

Cerita singkat yang terdapat alur cerita yang melatarbelakangi dan membentuk *game*.

2. Rincian *Game*

Detail dari *game* yang dibuat dan berisi rincian senjata, baju zirah, karakter tokoh beserta statistiknya, kemampuan karakter, dan lain-lain.

3. Arsitektur *Game*

Berisi *Use case diagram* + *Activity/State Diagram* + *Flowchart game*.

4. *Storyboard*

Berisi desain rancangan rangkaian cerita dan layout dari *game*.

5. *Creative Strategy*

Menjelaskan design (*visual*) atau *layout* yang diimplementasikan pada sebuah *game*.

1.5.5 Metode *Testing*

Menurut Gusde Hario dan Irsano (2016), *Game Testing* bertujuan untuk pengendalian kualitas dan pemetaan penanggung jawab dari sebuah kerusakan program yang mengacu pada *Each of Use* (control, interface/UI, UX), *Fun* (Segmentasi/tema), *Graphics* (Segmentasi/tema), *Sound* (immersivity), *Polish* (Juiciness, animasi, efek), *Performance* (lagginess). Salah satu macam *Testing* yang digunakan adalah *black box Testing*, sebuah pengujian pada *game* dimana testernya tidak tahu sama sekali dengan *coding*. Mengimplementasikan *game* yang telah dibuat dan melakukan pengujian serta analisis terhadap *game* yang dibuat menggunakan RPG Maker MV. Proses pengujian *software* menggunakan *black box Testing* sebagai uji coba kelayakan pada sebuah *game* sebelum dipublikasikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan lebih mudah dipahami, skripsi ini dibuat secara sistematika ke dalam lima bab yang terdiri sebagai berikut:

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang segala teori yang mendukung dalam laporan penelitian ini, mulai dari tinjauan pustaka, pengertian *game*, *genre game*, elemen *game*, pembuatan *game* dari *software* yang digunakan, serta penjelasan dari *game development life cycle*.

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM GAME

Bab ini menjelaskan tentang analisis, perancangan *game* mulai dari awal pembuatan hingga akhir pembuatan *game*, aturan *game*, rincian *game*, perancangan antar muka, desain karakter, desain latar belakang dan audio yang digunakan di dalam *game*.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil percobaan dari pembuatan *game* RPG yang terdiri dari *screenshot* dan pembahasannya, serta pengujian *game* yang berupa *black box Testing*.

BAB V – PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi yang menjabarkan tentang kesimpulan dan saran mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya.

