

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan hiburan bagi kalangan tertentu (menengah keatas), di zaman awal komputer muncul / "game console" muncul, tetapi di zaman era digital seperti sekarang game dimainkan oleh semua kalangan, baik itu anak kecil, remaja maupun dewasa. Hal ini di karenakan kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi, kebutuhan hiburan di zaman sekarang ini, yang rata-rata di perkotaan memang sulit untuk mendapatkan wisata alam, dan jalan pintas yaitu dengan game. Perkembangan game sudah sangat pesat dan bervariasi, banyak genre yang di modifikasi dan banyak pula genre baru yang bermunculan. Banyak anak muda yang berinovasi dan merancang pembuatan game ini. Kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang manusia miliki memang tidak terbatas. Namun dibalik keinginan dalam membuat game ada banyak kendala yaitu masalah hardware, software (game engine), biaya, tingkat kesulitan pembuatan game yang cukup tinggi.

Banyak genre permainan yang berkembang, salah satunya adalah RPG (role playing game), genre ini bisa di sebut genre tertua dari kebanyakan genre di game. Pelopor dari genre ini yaitu final fantasy (1987), game ini muncul pada platform NES (Nintendo Entertainment System) & GBA (Game Boy Advance)

Game ini di buat dengan menggunakan RPG(Role Playing Game) maker VX dengan bahasa pemrograman Ruby karena kemudahan dan tingkat

fleksibilitasnya yang tinggi. Elemen-elemen yang di gunakan untuk membuat karakter, background, tileset, music, maupun map dapat di lakukan dengan mengimport library yang sudah ada maupun membuat sendiri dari awal. Game engine RPG maker VX ini mengadopsi sistem event script, dimana event event yang telah kita tentukan di map dapat dimasukkan script sesuai kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event maupun dari mode script editor.

Proses pembuatan game juga mempertimbangkan beberapa aspek dari hardware, software (game engine), biaya game serta kesulitan yang sangat tinggi. Terutama pada game engine yang tidak murah, serta asset-asset game.

Pembuatan game dengan menggunakan game engine RPG Maker MV diharapkan dapat menjadi pembuatan game yang cepat dan efisien dari segi biaya dan waktu.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG maker vx sebagai RPG engine dalam pembuatan sebuah game RPG ?

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game akan di buat menggunakan RPG maker VX
2. Kategori game ini adalah game single player yang hanya bisa dimainkan satu orang dan offline.

3. Game ini tidak ada sistem pertarungan
4. Game Infinity mind hanya dapat berjalan pada platform dekstop dengan OS windows
5. Tampilan game adalah 2 dimensi
6. Game ini dapat dimainkan menggunakan keyboard
7. Game ini dirancang sampai pada tahap prototype

1.4. Maksud dan Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game infinity mind* berbasis dekstop untuk menghibur dan dimainkan semua kalangan
2. Memberi suatu pilihan *game classic rpg* yang tetapi kemas dalam bentuk pixel game modern
3. Memotivasi pemain dengan narasi yang membangkitkan semangat
4. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :
 - a. Mampu untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

- b. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game serta mampu mengembangkannya sebagai bekal ketika diluar AMIKOM
2. Manfaat bagi mahasiswa :
 - a. Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topik pembuatan game berbasis dekstop

1.6. Metode penelitian

Untuk menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka harus ada beberapa langkah analisis dan metode dalam pengumpulan informasi. Langkah-langkah untuk melakukan analisa dan metode yang digunakan adalah:

1.6.1 Pengumpulan data

1. Studi Pustaka

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar seta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, kliping, jurnal) yang berkaitan perancangan dan pembuatan game ini.

2. Observasi

Pengamatan terhadap game yang telah di buat dengan *rpg maker* yang tergolong kategori game indie dengan judul *To The Moon*

1.6.2. Pengembangan game

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan menggunakan model Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas :

1. Tahapan perancangan syarat-syarat

Tahap ini merupakan tahap pengguna memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker vx.

2. Tahapan perancangan penggunaan

Tahap ini dilakukan perancangan dan proses antar muka dari game RPG Maker VX

3. Fase konstruksi

Tahap ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan

4. Fase pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan yaitu melakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX

1.7. Sistematika penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

a. Tinjauan Pustaka

Tujuan pustaka adalah mengungkapkan penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan kita lakukan

b. Dasar Teori

Membahas tentang definisi game, sejarah perkembangan game, pembuatan game, input device dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game “Infinity Mind”

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang dalam pembuatan game “Infinity Mind”

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa blackbox testing dalam game “Infinity Mind”

5. BAB V PENUTUP

Merupakan bagian ahir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

