

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

RPG (Role-playing Game) atau Permainan Peran adalah genre sebuah permainan dimana para pemainnya memainkan peran tokoh dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita. Para pemain dapat memilih aksi tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan mengembangkannya dari nol sampai hingga menjadi tokoh yang mereka inginkan untuk menyelesaikan cerita game. Pemain juga bertanggung jawab untuk memerankan dan membuat peran dalam cerita game, baik melalui aksi atau keputusan yang diambil oleh pemain dalam game.

Di Indonesia sendiri, khususnya game RPG, sudah dikenali oleh para masyarakat Indonesia sejak tahun 2001. Berawal dari game RPG seperti "Nexia", "RedMoon", "Ragnarok", dan lain-lain. Game ini merupakan game pertama yang memperkenalkan permainan dimana pemain bisa bermain game dan melakukan chat bersama yang pertama di Indonesia. Hingga pada akhirnya muncul era game RPG berbasis 3D pada tahun 2004 yaitu "Rising Force". Namun, perlu diketahui bahwa semakin bertambahnya generasi muda dan banyaknya generasi sebelumnya yang pensiun dan meninggalkan dunia game, saat ini masih sedikit sekali peminat game bergenre RPG Indie, khususnya berbasis 2D.

Banyak sekali faktor yang membuat hal ini terjadi. Menurut *TechInAsia*, hingga sekarang hanya sedikit orang yang memuji game RPG dikarenakan quest dan storyline yang tidak seru dan monoton. Hampir semua game RPG khususnya

MMORPG (Massively Multiplayer-online Role Playing Game), terjebak pada quest dan storyline yang serupa, hanya saja terdapat sedikit variasi yang membuat quest yang ada sedikit berbeda dari yang lain. Masalah ini biasa disebabkan oleh tidak kreatifnya para Developer Game di Indonesia, dimana para Developer lebih mementingkan sistem *pay to win* dari para player.

Dikarenakan oleh hal tersebut, banyak orang yang berasumsi bahwa game RPG, terlebih lagi RPG berbasis 2D sangatlah membosankan. Beberapa faktor lain diantaranya yaitu gameplay yang tidak menarik, cerita yang mudah ditebak dan terkesan biasa, serta background karakter yang terlihat tidak jelas asal usulnya, ditambah lagi fitur game yang sangat minim yang membuat player kesulitan dalam memainkan game. Berdasarkan hal tersebut, penulis berkeinginan untuk menciptakan atau membuat Game RPG berbasis 2D, yang dapat dimainkan di PC, dengan menggunakan software RPG MAKER MV. dengan judul "The Adventure of Elva", menceritakan petualangan sekelompok elves yang mempunyai quest untuk mencari temannya. Mengingat masalah yang sudah dibahas diatas, penulis yang saat ini mengambil konsentrasi animasi juga akan membuat desain karakter dan storyline sebaik mungkin menggunakan Adobe Photoshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana cara agar game RPG 2D kembali diminati oleh pemain game?
2. Bagaimana caramembuat Game RPG "The Adventure of Elva" menggunakan RPG MAKER MV?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan game ini menggunakan software RPG MAKER MV dan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop.
2. Katagori game ini adalah game bergenre RPG (Role-playing game).
3. Game ini hanya dapat berjalan di PC/Desktop.
4. Game ini berbasis 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan Penellttan

Dalam penulisan skripsi mengenai pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker MV ini dimaksudkan untuk membuat game dalam genre RPG berbasis PC/Desktop menggunakan software RPG Maker MV. Adapun tujuan pembuatan skripsi ini sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan game RPG.

1.5 Manfaat Penellttan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain tokoh, serta pembuatan Game RPG, serta untuk meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan game yang menarik, sekaligus sebagai portofolio penulis sebelum memasuki dunia kerja.

1.6 Metode Penellttan

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada saat ini, seperti artikel-artikel online dengan memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan game.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang skripsi ini. Analisis dilakukan dengan :

1.6.2.1 Analisis Game Sejenis

Analisis game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi game yang serupa yaitu RPG atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan game yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan serta untuk mencari tahu kekurangan dan kelebihan antara game sejenis dengan game yang penulis rancang.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada kali ini penulis menggunakan metode perancangan dengan GDD. Game Design Document merupakan rancangan awal untuk merancang sebuah game. Rancangan game ini dipakai pada perusahaan industry game untuk mengelola perancangan dan pengembangan sebuah game. Rancangan game (GDD) terbagi dalam beberapa tahap, diantaranya adalah sebagai berikut.

1.6.3.1 Game Overview

Pada game overview berisi informasi singkat tentang Game Concept, Feature Set, dan Genre.

1.6.3.2 Soundtrack and Music

Pada tahap ini merupakan penyisipan musik pengiring pada setiap map, serta ketika bertarung dengan musuh.

1.6.3.3 Game Control

Tahap ini berisikan tentang kontrol suatu game dan bagaimana tombol mekanisme game tersebut bekerja.

1.6.3.4 Character & Enemies Design

Bagian ini menceritakan background masing masing karakter dalam game, serta setting dan latar tempat.

1.6.3.5 Plot and Storyline

Merupakan tahap dimana jalan cerita game dijabarkan, bagaimana alur kisah karakter dalam game tersebut diceritakan.

1.6.4 Metode Testing

Pada pembuatan game RPG kali ini, di tahap akhir penulis akan melakukan testing terhadap isi dari keseluruhan game yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku maupun jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan background story, rincian dan pembuatan game, serta Game Design Document.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tahapan tentang bagaimana penulis merancang dan mengembangkan suatu aplikasi, testing, hingga implementasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.