

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

RPG atau *Role playing game* dalam bahasa Inggris adalah sebuah permainan yang pemainnya memerankan sebuah peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan [1].

Memiliki alur cerita yang jelas dan teratur merupakan salah satu ciri yang dimiliki oleh kebanyakan *game* RPG. Pemain harus bisa menyelesaikan *game* dengan cara memperhatikan aturan yang sudah ada.

Akan tetapi sering kali aturan atau alur ini tidak diperhatikan, pemain lebih suka pada *game* RPG yang bebas dan tidak terikat pada aturan yang ketat. Oleh karena itu peneliti berusaha membuat *game* RPG yang mengharuskan pemain untuk memperhatikan aturan yang ada. Memperhatikan aturan yang ada disini maksudnya adalah pemain diharuskan untuk memperhatikan hal-hal detail yang *game* berikan kepada pemain agar bisa mengetahui alur cerita yang seharusnya dikerjakan.

*Game* RPG (*Role Playing Game*) *Savior of Terra* tidak hanya memanfaatkan sistem pertarungan tetapi lebih berpusat pada perkembangan karakter melalui jalur permainan yang berujung pada penentuan kesulitan permainan yang nantinya akan berdampak pada alur cerita. Pemain mesti

memperhatikan setiap percakapan yang ada agar tidak tersesat dalam permainan. Percakapan atau hal-hal detail ini sering kali dianggap tidak penting dan terabaikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana keputusan pemain dalam memperhatikan hal-hal detail dalam *game*?
2. Bagaimana *game* Savior of Terra dibuat dan dirancang?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Storyline atau storyboard dibuat berdasarkan ide dari pembuat *game*.
2. *Game* Savior of Terra hanya dapat dimainkan di system operasi Windows.
3. *Game* Savior of Terra dibuat dengan software RPG Maker VX Ace.
4. *Game* Savior of Terra hanya dapat dimainkan satu orang diwaktu yang sama
5. *Asset* yang digunakan sebagian besar adalah *default* dari RPG Maker VX Ace dan ditambah beberapa *asset* dari peneliti
6. *Game* Savior Of Terra merupakan *game* dengan *genree turn based* RPG.
7. *Game* Savior Of Terra menggunakan bahasa pemrograman sendiri yaitu Ruby oleh aplikasi RPG Maker VX Ace

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (SI) Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Membuat *game* RPG dengan menggunakan software RPG Maker VX Ace
3. Salah satu media menyalurkan hobi tentang *game* dan menambah wawasan

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti
  1. Sebagai tempat menuangkan ide dan kreatifitas dalam sebuah *Game* RPG
  2. Mengetahui reaksi pemain terhadap hal-hal detail dalam *game*.
  3. Sebagai tempat meluangkan waktu dan hobi
  4. Melihat kebiasaan yang sering dilakukan oleh pemain *game*
- b. Bagi Pengguna
  1. Memberikan hiburan pada pengguna berupa *game* RPG (*Role Playing Game*) yang disertai alur cerita yang bisa berbeda antara satu pemain dan pemain lain sehingga pengguna tidak bosan dengan tingkat kesulitan yang sama

2. Mengajarkan pemain tentang pentingnya memperhatikan hal-hal detail dalam *game*
3. Menambah pemahaman tentang *game* RPG (*Role Playing Game*)

## 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tahap analisis dan desain *game*. Subjek penelitian adalah *game tester* sebanyak 16 orang yang terdiri dari siswa SMK dan mahasiswa.

Untuk mencapai tujuan penelitian, penulis menggunakan langkah sebagai berikut:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan cara pengumpulan survey, membaca buku, jurnal, atau dokumen-dokumen dari sumber lainnya yang berkaitan dengan pembuatan *game* RPG (*Role Playing Game*).

### 1.6.2 Analisis

Analisis pada *game* Savior Of Terra yang digunakan yaitu dengan melihat kebutuhan dan kelayakan dalam sistem.

### 1.6.3 Perancangan

Dalam pembuatan *game*, sebelumnya mesti melakukan persiapan dan perancangan, pembuatan konsep cerita, tampilan grafik, dan fungsi-fungsi yang digunakan dalam aplikasi RPG Maker VX Ace.

Metode pengembangan *game* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode milik Arnold Hendrik yaitu GDLC. Dimana tahapannya terbagi atas 5 yaitu *Prototype*, *Pre-Production*, *Production*, *Beta*, dan *Live*. Tetapi pengembangan *game* ini hanya sampai pada tahap *beta*.

### 1.6.4 Pengujian

Pengujian yang dilakukan pada *game* Savior of Terra menggunakan *survey* dan *interview* pada pemain untuk mengetahui pendapat tentang *game* ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian akan disusun secara sistematis dengan penulisan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dari *game* Savior of Terra yang sedang dibuat.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dan landasan-landara teori yang menjadi dasar pembuatan *game* Savior Of Terra.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang rancangan, konsep cerita, tampilan grafis dan fungsi-fungsi dari *game* Savior of Terra.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi pembahasan tentang hasil uji coba atau *testing* dari *game* Savior of Terra menggunakan metode *survey* kepada pemain *Game* kedalam bentuk laporan pengujian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab yang merupakan akhir laporan skripsi yang berisai kesimpulan dari proses pembuatan *game* dan saran dari penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber-sumber dari, buku dan sumber lain yang menjadi acuan dan landasan pembuatan *game* ini

### **LAMPIRAN**

Bagian ini berisi informasi tambahan yang dibutuhkan.