

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di dalam dunia *game* terdapat *genre* dan tema *game* yang bisa dimainkan salah satunya *game* ber-*genre* RPG. *Game* RPG memiliki banyak tema yang diusungnya untuk membuat ciri khas pada *game* RPG tersebut. *Game* RPG yang temanya tentang sebuah legenda, sihir, zaman *medieval* dan lain-lain adalah tema yang banyak digemari karena fantasinya yang seolah membawa pemainnya merasakan seperti di masa itu. Dari jurnal Erwin contoh *game* yang sukses adalah Final Fantasy series, Digimon series dan sebagainya karena telah menghasilkan jutaan dolar dari penjualan gamenya. *Game* RPG dengan tema seperti itu bagi para developernya adalah pasar yang sangat menjanjikan. Jarang sekali tema-tema yang diangkat oleh para developernya berbeda dan unik. Sehingga komunitas yang menyukai tema-tema unik tersebut terbilang sedikit jika dibandingkan dengan tema-tema yang sudah populer.

RPG biasanya di mainkan di PC dan konsol, akan tetapi dengan perkembangan zaman teknologi yang kian pesat maka sedikit demi sedikit dialihkan ke *smartphone*. Hal ini mempermudah user untuk memainkannya dimanapun dan kapanpun. *Smartphone* merupakan tujuan pasar berikutnya setelah pc dan konsol, melihat perkembangan android yang makin pesat maka kebutuhan aplikasi *game* akan di distribusikan ke *smartphone*. Dalam pencarian di Play Store, *game* RPG akan memunculkan *game* RPG bertema fantasy. Dari situ maka muncul

sebuah peluang untuk mengembangkan *game* RPG dengan tema gangster di *smartphone* android. Karena sedikitnya perkembangan *game* RPG dengan tema gangster oleh developer terutama di *smartphone* dengan *platform* android. Maka membuatnya jadi peluang untuk mengembangkan *game* RPG dengan tema gangster pada *platform* android.

Dari data yang telah di sampaikan maka peneliti akan mengangkat tema gangster. Diharapkan membuat sesuatu yang berbeda pada *game* RPG yang dibuat ini. "From Gangster" memiliki cerita yang berfokus pada karakter utama. Seorang anak dari gang besar yang masih baru dalam gang di daerah tersebut. Hidup berubah saat semuanya berada dipuncak. Dia harus kehilangan orang tuanya dan hidup sendiri melawan kerasnya di masa gang.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : "Bagaimana membangun *game* RPG dengan *gameplay* gangster berbasis android menggunakan RPG Maker MV?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dan pembuatan *game* RPG tidak menyimpang maka peneliti memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan yaitu :

1. *Game* ini dimainkan satu orang pemain.
2. *Game* ini ber-*genre* RPG.
3. *Game* ini ditekankan pada cerita karakter utama.
4. *Game* ini dapat dimainkan di *smartphone* android.

5. *Game* ini dibuat menggunakan *software* RPG Maker MV.
6. *Game* ini terdiri 3 bagian dan ending menggantung.
7. *Game* ini bergrafik 2 dimensi.
8. Aset *game* ini diambil dari RPG Maker MV dan memiliki ijin yang bebas.
9. *Game* ini di publikasikan di Playstore.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah Aplikasi *game* Android dalam bentuk *game* RPG berbasis Android dengan tema gangster menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG EditorEngine* dalam pembuatan sebuah *game* RPG.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menambah keilmuan dan pengetahuan baru tentang perancangan dan pembuatan *game* RPG menggunakan *software* RPG Marker MV.
2. Meingkatkan kreatifitas dan pengembangan *game* RPG dengan tema gangster di *smartphone* android.
3. Menghasilkan sebuah *game* RPG berbasis android dengan judul "From Gangster".

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian menggunakan beberapa metode yaitu:

### **1.5.1 Metode Penelitian**

#### **1.5.1.1 Eksperimen**

Melakukan percobaan dengan mencoba menggabungkan kode-kode dengan objek agar menjadi suatu animasi yang bisa bergerak untuk mencapai maksud yang di inginkan.

### **1.5.2 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.2.1 Observasi**

Proses mencari data-data berasal dari pengamatan penelitian dari karya-karya *game* yang telah di buat. Dengan melakukan pengamatan maka bisa mengambil sample dan melakukan perbandingan kekurangan dan kelebihan setiap karya-karya *game* yang telah dibuat.

### **1.5.3 Metode Pengembangan**

#### **1.5.3.1 Analisis**

Analisis menggunakan analisis SWOT, dengan menggunakan analisis SWOT bisa mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan acaman pada *game* yang akan dibuat.

#### **1.5.3.2 Perancangan**

Dalam pembuatan *game* diperlukan rancangan dasar seperti genre, tema, alur cerita, asset-asset yang dibutuhkan dan penggunaan *software*.

#### **1.5.3.3 Pengkodean**

Penerapan logika pada *event* agar sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat. Pengkodean disini menggunakan *plugin-plugin* yang di sesuaikan pada alur *game*.

#### 1.5.3.4 Pengembangan *Game*

Peneliti menggunakan *Game Development Life Cycle* sebagai acuan untuk mengembangkan *game* yang dibuat.

#### 1.5.3.5 Testing

Uji coba yang dilakukan pada *game* “From Gangster” adalah menggunakan *black box testing*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari 5 bab yang membahas setiap babnya saling berhubungan antar bab satu dengan bab yang lainnya. Berikut rincian pada masing masing bab :

#### BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan dasar teori yang digunakan dalam analisis.

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

Membahas analisis, perancangan *game*, storyboard, desain karakter, desain kota, dan aturan *game*.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil uji coba *game* meliputi screenshot dan pembahasan fungsi setiap method/fungsi utama yang dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Bab bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan *game*.

