

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya dunia hiburan saat ini terutama dalam media *game*, membuat banyak perusahaan berlomba-lomba membuat *game*. *Game* merupakan hiburan yang dapat mengurangi kepenatan seseorang dari rutinitas sehari-hari dan mengisi waktu luang [1]. Namun *game* yang diciptakan kebanyakan mengandung hal yang bersifat kompetitif sehingga meningkatkan rasa kompetitif para pemain. Bukan hanya kompetitif dalam ranking, pemain juga bersaing memiliki barang yang harus dibeli didalam *game* yang memungkinkan untuk memperkuat karakter *game* tersebut, sehingga orang berlomba-lomba untuk mengeluarkan uang demi mendapatkan barang yang lebih baik tersebut. Hal tersebut dikarenakan sedikitnya *drop item* dalam *game* tersebut sehingga jika *player* ingin memperkuat karakter harus membeli item dengan menggunakan uang sungguhan.

Genre Role Playing Game (RPG) adalah salah satu genre yang disukai banyak pemain, dengan pemain berperan sebagai tokoh utama di dalam *game* untuk mengikuti alur cerita membuat pemain ingin menyelesaikan *game* yang bergenre RPG [2]. Hal itu sangat baik apabila diterapkan dalam *game* yang akan saya rancang karena berupa cerita dan *player* mengikuti alur cerita tersebut. *Game* Ksatria Leonard dirancang untuk menyajikan *game* yang mudah untuk dimainkan dan memberikan kenyamanan untuk pemain mengikuti jalan cerita dari *game* ini.

Role Playing Game adalah sebuah permainan yang lebih menekankan pada perkembangan karakter, Cerita, Pertarungan, serta keterlibatan para tokoh [3]. Tentu dalam pembuatan *game* perlu menggunakan metode yang mempunyai mekanisme atau tatanan yang sesuai dengan *game flow*. Salah satu metode yang digunakan untuk perancangan *game* ini yaitu metode *Finite State Machine*. *Finite State Machine* adalah sebuah pemodelan atau perilaku sebuah sistem yang kompleks yang bertransisi atau berubah sesuai dengan keadaan yang terjadi dengan berlandaskan *State* (Keadaan), *Event* (Kejadian), *Action* (Aksi) [3]. Setiap *state* dapat berpindah ke *state* lainnya jika memenuhi kondisi yang telah ditentukan sebelumnya. Penerapan *Finite State Machine* memberikan berbagai respon mekanisme *game* kepada aksi yang dilakukan oleh sehingga memberikan kesan sebab akibat.

RPG Maker MV aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat *game* bergenre RPG dengan disediakan *tool* dan beberapa *asset basic* untuk memulai membangun *game*. *RPG Maker* dibangun dengan beryak mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan memungkinkan pemula yang lengkap untuk membuat RPG lengkap tanpa perlu pengalaman pemrograman dan bahasa pemrograman yang kompleks [4]. Metode *Finite State Machine* diterapkan dalam pembuatan *game* ini untuk membuat penentuan reward atau hadiah yang didapat oleh *player* melalui setiap *map* yang dilakui dalam *game* yang dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *game* Ksatria Leonard dengan penerapan *Finite State Machine* pada pembagian *reward*.

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* yang dibangun adalah berbasis Windows dengan menggunakan *game engine* RPG *Game Maker MV*
2. Proses pembuatan *map* dengan menerapkan metode *Finite State Machine*
3. Penggunaan *Finite State Machine* hanya pada Penataan Map dan Penempatan *Reward*
4. *Game* bermode *single player*
5. *Game* ditujukan untuk pemain dengan usia 13 tahun keatas sesuai dengan rating usia dari IGRS.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini :

1. Membuat *game* dengan merancang *map* yang bisa memberikan *reward* dinamis pada *map* yang dilewati.
2. Menerapkan metode *Finite State Machine* dalam perancangan *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Pemain
Bisa mendapat *reward* yang lebih dinamis.
- b. Bagi Peneliti

Mempelajari hal baru dengan menerapkan suatu metode dalam perancangan *game*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi, metode yang digunakan untuk membantu dalam penyusunan isi skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan cara penulis mengumpulkan data data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi

1.6.1.1 Studi Pustaka

Teknik studi pustaka yaitu dengan cara mencari dan mengumpulkan data melalui membaca jurnal ilmiah, buku yang berhubungan dengan judul penelitian.

1.6.1.2 Angket

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca mengetahui secara singkat mengenai penulisan dalam isi skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

A. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan

B. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

C. BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas mengenai analisa kebutuhan dalam penelitian dan melakukan perancangan serta mendesain kerja sistem.

D. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem dan pengujian sistem dari penelitian.

E. BAB V Penutup

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada *game* yang dibuat.