

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua orang dari usia dewasa sampai anak-anak. Selain digunakan untuk hiburan, sebuah game dapat juga digunakan untuk melatih pola pikir seseorang dan mencari solusi serta memecahkan suatu masalah yang ada didalam sebuah game. Seiring perkembangan teknologi, fungsi game tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan saja, namun game telah menjadi luas kegunaannya, misalnya game dapat menjadi sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dapat dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para professional. Pada awal kemunculannya, game hanya dapat dimainkan di komputer dan console, tetapi dengan perkembangannya perangkat mobile, game sekarang juga bisa dimainkan di berbagai perangkat mobile.

Banyak nya jumlah dari jenis game yang muncul, menyebabkan ada pengelompokan genre dari game tersebut, genre dari game juga bertambah seiring perkembangan zaman, adapun genre game saat ini yaitu, action, strategy, role playing, sport, simulations, mmorpg, first person shooter, arcade, dan masih banyak lagi.

Role Playing Game atau yang biasa di sebut (RPG) merupakan salah satu jenis game yang disenangi oleh para pemain game, karena game ini sangat mudah dimengerti oleh pemain dari kalangan anak-anak juga orag dewasa, dan game ini

juga menggunakan satu karakter utama sebagai main character untuk menyelesaikan misi yang ada di permainan tersebut.

RPG Maker merupakan salah satu platform software yang dapat digunakan dalam pembuatan game yang berjenis RPG. Karena software ini khusus diciptakan untuk mempermudah proses pembuatan game, di dalam software ini sudah dilengkapi dengan latar sebagai lokasi dan peta game dan juga terdapat macam-macam karakter yang lengkap dengan item, skill, audio, dan juga event. Jadi software ini mempermudah pembuat dengan semua kemudahan dalam merancang game Role Playing Game.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk game RPG yaitu Back to School dan menggunakan software RPG Maker MZ sebagai RPG engine dalam pembuatan sebuah game RPG?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan ini tidak seluruh tools dalam RPG Maker MZ digunakan dalam pembuatan game RPG ini. Tetapi hanya tools yang berhubungan dengan pembuatan game RPG ini yang meliputi pembuatan cerita (Storyline), peta game (Maps Game), musik, efek suara dan efek dalam pertarungan, dan hal-hal yang berkaitan dengan game.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Game RPG Back to School ini dibuat dengan menggunakan RPG Maker MZ dan di aplikasikan pada komputer yang memiliki operation system Windows.
2. Digunakan pada komputer yang mendukung operation system Windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan game RPG Back to School yang dibuat dengan menggunakan RPG Maker MZ.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan game adalah sebagai berikut :

1. Memberikan hiburan kepada pemain game Back to School ini, maka akan menambah pilihan game bergenre RPG di komputer.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pada penelitian dan pembuatan aplikasi ini, metode-metode tersebut antara lain :

1.6.1 Metode Analisis Pengumpulan Data

Metode Analisis Pengumpulan Data adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang skripsi ini.

Analisis dilakukan menggunakan :

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui media yang ada seperti, *e-book*, jurnal, ataupun beberapa website. Pencarian ini dimaksudkan untuk mendapatkan beberapa teori yang dapat menunjang dan dapat menunjang.

2. Analisis Game Sejenis

Analisis aplikasi atau game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi yang serupa atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan game yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang diperlukan dalam perancangan dan untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan antara game-game sejenis dengan game yang dirancang.

1.6.2 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode Indie Development yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini pengguna tingkat tinggi memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker MZ tersebut.

2. Tahapan Perancangan Pengguna

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game menggunakan RPG Maker MZ.

3. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

4. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker MZ.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dirancang secara sistematis. Adapun uraian singkat mengenai isi skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan skripsi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang perancangan game dengan menggunakan *software* RPG Maker MZ.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan penulis akan memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari pembuatan game, pengujian dan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan dimasa yang akan datang.