

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game sekarang ini bukanlah hal yang baru, melainkan game telah menjadi bagian dari semua kalangan kehidupan, baik dari kalangan kehidupan anak-anak maupun kehidupan orang-orang dewasa. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi, salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia adalah hiburan. Perkembangan game di dunia ini sudah semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Banyak generasi muda berinovasi dalam merancang pembuatan game yang baru. Kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang mereka miliki tidak kalah dengan pengembang game dari luar negeri. Namun dibalik keinginan untuk membuat game, banyak kendala yang dihadapi seperti masalah ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan pembuatan game yang cukup tinggi.

Salah satu genre permainan yang berkembang dan yang akan penulis buat adalah game dengan genre RPG (Role Playing Game), genre ini merupakan permainan sederhana yang telah ada sejak dahulu. Game RPG ini selain terkenal juga banyak diminati oleh para pemain game karena game ini dapat mengandung banyak fitur yang menarik dan kompleks, hal ini dibuktikan dengan suksesnya game Final Fantasy Series.

Dengan suksesnya game RPG, penulis merancang game yang bernama "Swordsman". Game Swordsman ini mengungjung tema petualangan seperti game-game RPG pada umumnya. Pemain harus hunting atau berburu monster-monster untuk mendapatkan exp dan item. Seperti game RPG lain, di game ini ada bos-bos monster yang harus dikalahkan dan bos bisa meninggalkan item-item yang langka. Item bisa digunakan untuk dipakain di karakter pemain atau dijual di workshop/toko untuk menjual item-item sehingga pemain bisa mendapataka uang untuk membeli item yang lebih bagus.

Dengan keseruan-keseruan petualangan, diharapkan game Swordsman ini akan sukses seperti game-game RPG yang lainnya. Dan penulis bisa menambahkan objek baru untuk dikembangkan di game ini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka pokok yang dipertanyakan adalah bagaimana cara membuat game RPG "Swordsman" dengan menggunakan perangkat lunak RPG maker VX Ace ?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game dibuat dengan menggunakan RPG Maker VX Ace.
2. Kategori game adalah single player atau hanya bisa dimainkan satu orang.

3. Sistem permainan (gameplay) mengangkat tema Side View Battle System.
4. Game swordsman hanya dapat berjalan pada platform dekstop dengan OS Windows.
5. Grafik Game adalah 2 Dimensi.
6. Sound mengambil dari RPG Make VX Ace.
7. Game dimainkan menggunakan keyboard.
8. Game ini di mainkan secara personal
9. Gme ini dalam tahap prototype

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game RPG Swordsman Menggunakan software RPG Maker VX Ace.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

##### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literature yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

## **2. Metode Kepustakaan (Library)**

Metode pengumpulan data yang menggunakan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

## **3. Metode Eksperimental**

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

### **1.5.2 Pengembangan Game**

Metode pengembangan game yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi ini menggunakan model Rapid Application Development (RAD) menurut Aurora Gerber dalam bukunya yang berjudul "Implication of Rapid Development Methodologies (2007)", yang meliputi empat tahapan yaitu : [ 1 ]

#### **1. Tahapan Perancangan Syarat-syarat**

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker VX Ace tersebut.

#### **2. Tahapan Perancangan Penggunaan**

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

### 3. Fase Kontruksi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

### 4. Fase Pelaksanaan

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

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang definisi game, sejarah perkembangan game, pembuatan game, input device dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Swordsman".

#### **BAB III KONSEP CERITA DAN PERANCANGAN**



Membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang dalam pembuatan game “Swordsman”.

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

Menjelaskan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa blackbox testing dalam game “Swordsman”.

#### **BAB V PENUTUP**

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

