

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* yang semakin pesat membuat *game* dikenal baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dahulu sekitar tahun 80-an dan 90-an *Nintendo Game Boy* dan *Sega* merupakan console permainan yang sangat populer. Sedangkan sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan *game* PlayStation (PS) mewabah di berbagai negara. Seiring dengan perkembangan teknologi hadirnya perangkat mobile seperti *smartphone* dan *tablet* menjadikan perkembangan *game* merambah pada android.

Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, hal ini dapat dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi. Pada tahun 2015 dikutip pada situs perusahaan trend micro www.trendmicro.com melakukan survei yang menyatakan indonesia sebagai konsumen *game* terbanyak ke-2 di asia tenggara.

Salah satu genre permainan yang berkembang adalah *game* dengan genre RPG (Role Playing Game). Yang menarik dari permainan RPG ini adalah memiliki *gameplay* dan alur cerita yang seru dan mengasah *adrenaline*. Hal ini dibuktikan dengan suksesnya *game* dari beberapa seri Final Fantasy.

Game "Warriors Of Vilyatika" ini merupakan *game* petualangan yang memiliki *Storyline* dari Indonesia klasik sandiwara radio "Tutur Tinular" tahun 1989. Selain ceritanya yang seru, sandiwara radio tersebut juga diwarnai cerita-cerita sejarah runtuhnya Kerajaan Singasari dan berdirinya Kerajaan Majapahit sehingga membuat sandiwara radio "Tutur Tinular" populer. Dengan kepupuleran

dan banyaknya unsur sejarah kerajaan di Indonesia dari sandiwara radio “Tutur Tinular” penulis melihat kesempatan untuk mengasah kreatifitas dan memanfaatkan “Tutur Tinular” untuk membuatnya dalam versi *game* android ber genre RPG yang berjudul “*Warriors Of Vilvatikta*”. Dalam *game* RPG yang akan dibuat terdapat karakter utama yaitu Arya Kamandanu yang merupakan seorang pendekar berjiwa ksatria.

Game ini dibuat menggunakan engine “RPG MAKER MV” yaitu program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah *game* RPG buatan sendiri. “RPG MAKER MV” menggunakan bahasa pemrograman *ruby* yang mudah dan mempunyai tingkat *fleksibilitas yang tinggi*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah membuat Role Playing Game *Warriors Of Vilvatikta* “Tutur Tinular” berbasis android menggunakan RPG MAKER MV dan mempublikasikanya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan *game* android ini tidak seluruh *tools* dalam RPG Maker MV di gunakan. Tetapi hanya *tools* yang berhubungan dengan pembuatan *game* RPG ini yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*), peta *game* (*Map Game*) dan efek dalam pertarungan, dan hal-hal yang berkaitan dengan *game*.

Agar pembahasan lebih terfokus dengan tujuan yang akan dicapai maka perancangan *game* android ini dibuat dengan beberapa batasan masalah, yaitu:

1. *Game* ini dibuat pada *platform* android sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
2. *Game* bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.1 (*Jelly Bean*).
3. Dalam *game* ini akan ada 4 *stage* dimana di dalam tiap *stage* akan ada 1 sampai 3 *puzzle* yang harus diselesaikan untuk masuk ke *stage* selanjutnya.
4. *Game* RPG ini termasuk jenis *Game* campuran antara *puzzle* dan *adventure*.
5. *Game* ini dibuat untuk dimainkan *single player*. Pemain bermain sebagai Arya Kamandanu.
6. *Game* ini akan dibuat dengan *Software* RPG MAKER MV sebagai *software* utama.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Dapat membuat *game* "*Warriors Of Vilyatika*" sebagai media hiburan.
2. Mengimplementasikan apa yang penulis pelajari selama mengikuti pendidikan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya bidang multimedia dan RPL.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan untuk menghasilkan suatu *game* yang dapat menghibur para penggunanya.
- b. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

1.5.2. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.
- b. Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.

1.5.3. Bagi Pengguna Aplikasi

- a. Manfaat bagi pemain adalah akan terhibur dan mengasah otak karena *game* “*Warriors of Vilyatika*” ini adalah media hiburan yang membutuhkan analisa dan kemampuan berpikir.
- b. Dapat memahami cara atau proses pembuatan *game* android ini dengan software RPG MAKER MV khususnya game 2D.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode *Study Literatur*

Untuk mendukung perancangan *game* ini penulis menggunakan metode *literature* sebagai referensi. *Literatur* yang digunakan antara lain dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan *game*.

2. Metode Kepustakaan (*Librury*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan *referensi* dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan

3. Metode *Eksperimenta*

Merupakan metode yang dilakukan langsung untuk mengetahui kesulitan yang ditemui dan pencarian solusi pada suatu masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian terdiri dari beberapa bab yang pembahasan setiap babnya akan saling terkait antara bab satu dengan bab yang lain. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar yang akan penulis gunakan untuk membuat *game* android "*Warriors Of Viltatika*", dan membahas perangkat lunaknya.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan tentang bagaimana menganalisa dan merancang *game* RPG berbasis android, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pengimplementasian dan proses pembuatan *Game* android "*Warriors Of Viltatika*" serta pembahasan dari *game* android yang telah penulis buat.

BAB V: PENUTUP

Bab terakhir ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam Perancangan Role Playing Game "*Warriors Of Viltatika*" Berbasis Android.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.