

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 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.

"Deal with The Devil" memiliki cerita yang berfokus pada tokoh Raido, seorang manusia setengah iblis yang memiliki darah keturunan dari raja iblis akan

tetapi memiliki hati yang baik. Suatu ketika ada seorang raja yang melanggar perjanjian iblis dan sang raja iblis marah sehingga memerintahkan prajuritnya untuk menghancurkan kerajaan. Raido yang mendengar kabar tersebut berusaha menyelamatkan kerajaan dan memutuskan berangkat untuk membunuh sang Raja iblis.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX Ace dengan bahasa pemrograman Ruby karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Elemen-elemen yang digunakan untuk membuat character, background, tileset, music, maupun map dapat dilakukan dengan mengimport library yang sudah ada ataupun membuat sendiri dari awal. Game engine RPG Maker VX ini mengadopsi sistem event script, dimana event-event yang telah kita tentukan di map dapat di masukkan script sesuai kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event maupun dari mode script editor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka pokok yang dipertanyakan adalah bagaimana cara membuat game RPG "Deal with The Devil" 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 Deal with The Devil hanya dapat berjalan pada platform dekstop dengan OS Windows.
5. Grafik Game adalah 2 Dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-I Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek khususnya game RPG.
4. Membuat game RPG dengan 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. 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 antar muka 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 Sitematika penulisan

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 :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang definisi game, sejarah perkembangan game, pembuatan game, input device dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Deal with The Devil".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang dalam pembuatan game "Deal with The Devil".

4. 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 "Deal with The Devil".

5. BAB V PENUTUP

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