

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan multimedia dan grafis, penggunaan teknologi ini akan kian meluas di masyarakat. Bahkan pengguna teknologi multimedia tidak akan mengenal usia seperti pada zaman dahulu, akan tetapi sudah merambah di semua kalangan. Alasan penggunaannya pun berbeda-beda, diantaranya adalah untuk bermain *Video Game*. *Video Game* sendiri merupakan perangkat lunak yang mempunyai fungsi untuk dimainkan serta dapat mengisi waktu luang dan memberikan hiburan kepada si pengguna.

Video Game adalah salah satu perangkat lunak yang diminati banyak kalangan karena mempunyai berbagai macam jenis permainan untuk dimainkan, diantaranya adalah *Harvest moon*. *Harvest moon* adalah *Video Game* yang menawarkan Pengguna untuk memainkan permainan dengan sudut pandang orang pertama dan memiliki kemampuan serangan jarak dekat. Sudah berbagai macam permainan *Harvest moon* dibuat dan sampai sekarang jenis permainan tersebut menjadi salah satu kecenderungan dalam dunia game.

Sudah berbagai macam permainan yang dibuat dan dikembangkan oleh banyak pengembang game, beberapa adalah *Atelier Annie*, *River King*, *Shepherd's Crossing*, *Animal Crossing* dan masih banyak lagi. Macam-macam permainan tersebut dibuat adalah dengan tujuan agar masyarakat luas lebih mengenal tentang bagaimana para petani melakukan proses tanam hingga panen

dan bagi para pengembang, hal ini juga merupakan suatu sarana dan lahan untuk Bisnis. Proses bagaimana para petani di Indonesia mengolah benih hingga panen dan apa saja rintangan para petani tersebut dapat di angkat menjadi salah satu *Video Game* yang memberikan gambaran kepada masyarakat Indonesia tentang petani.

“FARMER HERO” merupakan *Video Game* yang bercerita tentang kisah seorang petani ini dibuat dengan *RPG Maker VX Ace*. Permainan ini masuk kedalam jenis RPG (Role Playing Game) dibuat agar kita (masyarakat umum) tidak memandang sebelah mata profesi seorang petani, dikarenakan pekerjaan atau profesi sebagai petani bukan merupakan sebuah profesi yang mudah.

Adapun perbedaan gami ini dengan game RPG lainnya adalah digunakannya nama-nama hama yang ada di Indonesia dan nama-nama obat atau pupuk sebagai obat dari hama tersebut yang merusak tanaman petani, penggunaan nama-nama tersebut masuk kedalam jurus-jurus yang di gunakan oleh HERO atau pahlawan petani tersebut. Game ini dibuat dengan menggunakan Game Engine *RPG Maker VX Ace* dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Game engine *RPG Maker VX Ace* ini menggunakan event script, dimana event-event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukkan script sesuai dengan kebutuhan. Pemrogramanpun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode event maupun mode script editor.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam skripsi ini adalah “Bagaimana membangun game yang bisa memberikan gambaran kepada masyarakat luas bagaimana kinerja dan usaha seorang petani?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah pada skripsi ini tepat sasaran dan mengarah pada tujuan yang ingin dicapai, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Dalam game ini terdapat 2 musim yang disetiap musimnya memiliki tingkat kesulitan pembasmian hama yang berbeda-beda.
2. Game ini adalah game single player.
3. Game ini masuk kedalam jeni game adventure atau game petualangan.
4. Pembuatan game menggunakan software *RPG Maker VX Ace*.
5. Game Farmer Hero ini bisa berjalan pada platform Desktop dengan OS windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini Adalah :

1. Membangun game Farmer Hero dengan menggunakan software *RPG Maker VX Ace*.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya mengenai pembuatan game RPG
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hal penelitian pada prinsipnya harus mempunyai nilai manfaat baik untuk penulis ataupun untuk pihak terkait. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan sebuah game dan memberi referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang belum atau masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

- a. Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan dalam membangun sebuah game.

- b. Mendapat gelar sarjana

3. Bagi Pengembang Game

Pengembang game lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai suatu bahan untuk dijadikan studi banding dalam pembuatan atau pengembangan game

1.6 Metodologi penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

- a) Metode Experimental

Dalam metode ini, peneliti sangat dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahuilangsung tentang kesulitan, tantangan maupun solusi yang dapat diaplikasikan dalam suatu objek game.

b) Metode Literature

Dalam metode pengumpulan data ini, peneliti memanfaatkan fasilitas internet untuk dapat menggali sumber informasi lebih banyak tentang tema yang biasa digunakan didalam game maupun dapat mencari detail grafis yang akan digunakan untuk bahan atau contoh di dalam aplikasi.

c) Metode Kepustakaan

Peneliti juga memanfaatkan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi serta konsep-konsep teori yang dibutuhkan untuk melengkapi pengumpulan data ini.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada saat pembuatan game. Meliputi analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), analisis kelayakan dan analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Pembuatan Aplikasi

Metode ini merupakan tahap yang akan dilakukan mulai dari penataan konsep sampai pembuatan game mulai dari map, karakter, sampai ke item-item yang ada didalam game. Engine game yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *RPG Maker VX Ace*, serta ada software tambahan seperti Photoshop untuk membuat grafik atau meng-edit grafik yang sudah tersedia di *RPG Maker VX Ace*.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas juga pengertian game dan sejarah perkembangan game.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game Farmer Hero

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game Farmer Hero

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.