

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia *game* saat ini semakin maju dengan adanya berbagai macam teknologi yang semakin berkembang. *Game* memiliki jenis yang beragam mulai yang hanya dapat dimainkan satu orang hingga yang dapat dimainkan beberapa orang sekaligus. *Game* merupakan sebuah alat untuk bermain dan *refreshing* yang sangat digemari akhir-akhir ini dalam lingkungan masyarakat. Saat ini *game* telah berkembang menjadi sebuah alat ataupun media yang bisa digunakan sebagai sarana belajar.

Game dapat dimainkan dalam berbagai macam *platform*, mulai dari *mobile*, *desktop*, *website*, dan sebagainya dan juga bisa dimainkan secara *offline* maupun *online*. Saat ini *game* banyak dikembangkan dalam PC / *Personal Computer* karena merupakan *platform* paling kuat dibandingkan dengan yang lain, kelebihananya juga sekarang hampir semua orang memilikinya karena PC semakin murah dan terjangkau oleh masyarakat luas.

Dalam pembuatan *game* ini, penulis mengambil judul **Pembuatan Game "Petualangan Kelko di Harmonia" Menggunakan RPG Maker VX Ace**. Di dalam *game* ini bercerita tentang seorang putri kerajaan yang bernama Keiko yang ingin merasakan petualangan di dunia luar karena dari dulu dia hanya berada di sekitar kerajaan. Tiba tiba ada pemuda yang melihatnya dia lari yang bernama Dart lalu mengikutinya. Pada awalnya dia menuju hutan yang cukup mengerikan, dan di dalam hutan tersebut dia merasa ketakutan, jalannya di sana rumit dan

susah untuk kembali, untunglah Dart melihatnya dan mereka berusaha untuk keluar tetapi karena banyak binatang buas disana maka mereka pingsan, untunglah ada orang dari desa Deli yang biasa berburu menemukan mereka dan dibawanya mereka di desa tersebut. Setelah terbangun, putri Keiko ingin kembali ke kerajaannya karena merasa ketakutan akan tetapi susah untuk kembali melalui hutan itu dan harus mendapat misi yang sulit untuk kembali, dari sinilah petualangan dimulai. Meskipun harus menghadapi rintangan yang banyak menghadang, dia dan kawan kawannya akhirnya berhasil menjelajahi dunia dan kembali ke Kerajaan.

Game ini dibuat dengan menggunakan *engine* RPG Maker VX Ace dengan bahasa pemrograman Ruby karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya tinggi. *Game engine* RPG Maker VX Ace ini mengadopsi *system event script*, dimana *event event* yang telah ditentukan di dalam *map* dapat dimasukkan *script* sesuai kebutuhan, pemrograman dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu melalui mode *event* ataupun mode *editor*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana membuat sebuah *game* "Petualangan Keiko di Harmonia" dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace sebagai *game engine* dalam pembuatannya ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan atau ruang lingkup dari pokok permasalahan yang coba dipecahkan maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. *Game* dibuat dengan menggunakan *software* RPG Maker VX Ace.
2. Sistem Pertarungannya menggunakan *Side View Battle System*.
3. *Game* Petualangan Keiko di Harmonia ini hanya dapat berjalan pada *platform desktop* dengan OS *Windows*.
4. *Game* dimainkan menggunakan keyboard.
5. *Game* ber *genre* RPG yang hanya bisa dimainkan 1 orang.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

Membuat *game* “Petualangan Keiko di Harmonia” menggunakan *software* RPG Maker VX Ace.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Menghasilkan sebuah *game* RPG yang bisa menjadi sarana hiburan untuk orang yang suka bermain *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan skripsi mengenai pembuatan *game* menggunakan RPG Maker VX Ace ini manfaat yang akan didapatkan antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:

Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek khususnya *game* RPG.

2. Manfaat bagi orang lain :

Sebagai salah satu sarana hiburan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah Metode Kualitatif, Bogdan dan Taylor (1992: 21-22) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Ciri-ciri Penelitian Kualitatif yaitu Menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data, Memiliki sifat deskriptif analitik, Tekanan pada proses bukan hasil, Bersifat induktif dan Mengutamakan makna.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

a. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs situs *web* yang berkaitan dengan dunia *game*.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

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

c. Metode Eksperimental

Metode yang digunakan 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.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan adalah suatu tahapan penggambaran terhadap data data yang telah dikumpulkan sehingga dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Tahapan perancangan secara umum dapat dibagi sebagai berikut :

a. *Logical Design*

Merupakan perancangan yang dapat dilakukan tanpa tergantung dengan *platform* atau teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan sistem. Jenis perancangan semacam ini biasa dilakukan sebelum menentukan teknologi yang akan digunakan dalam sistem.

b. *Physical Design*

Merupakan perancangan yang lebih detail daripada *logical design*, dan hasilnya spesifik kepada *platform* tertentu, karena perancangan ini memperhatikan/tergantung kepada jenis teknologi yang akan digunakan untuk mengimplementasikan sistem.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) yang meliputi tahapan sebagai berikut :

a. Tahapan Perencanaan Kebutuhan

Pada tahapan ini pembuat *game* merencanakan fungsi apa saja yang dibutuhkan dalam *game*, baik fitur-fiturnya, karakter, peta, musik, efek suara, maupun alur cerita.

b. Tahapan Perancangan Penggunaan

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

c. Tahapan Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibuat dan didefinisikan untuk menjadikan sebuah *game* menjadi *game* yang utuh.

d. Tahapan Pelaksanaan

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

1.6.5 Metode Testing

Merupakan tahapan untuk menguji coba sistem aplikasi. Pengujian yang dilakukan adalah menggunakan *black box testing* yaitu pengujian secara terintegrasi.

1.7 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode 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.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas analisis, perancangan *game*, aturan permainan, rincian *game*, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang.

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*.

5. BAB V PENUTUP

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

