

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membuka peluang luas bagi industri hiburan digital, khususnya dalam bidang pengembangan game. Game tidak lagi hanya dianggap sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media untuk menyampaikan cerita, simulasi, bahkan pembelajaran interaktif. Di antara berbagai genre yang ada, *Role-Playing Game* (RPG) menjadi salah satu yang paling populer karena kemampuannya menawarkan pengalaman bermain yang imersif, memadukan alur cerita mendalam dengan interaksi karakter yang kompleks.

Game RPG memungkinkan pemain untuk mengambil peran sebagai seorang tokoh dalam dunia fiksi yang kaya, serta mengembangkan kemampuan karakter tersebut melalui serangkaian misi dan tantangan. Kekuatan utama dari genre ini terletak pada narasi, yang menjadi pendorong utama keterlibatan pemain. Sebuah cerita yang unik dan menarik, dipadukan dengan mekanika permainan yang solid, dapat menciptakan sebuah pengalaman yang tidak hanya menghibur, tetapi juga berkesan.

Penelitian ini berfokus pada perancangan sebuah game RPG yang mengangkat sebuah konsep cerita unik, yaitu perpaduan antara elemen fiksi ilmiah futuristik dengan latar dunia fantasi. Dinamika yang timbul dari pertemuan dua genre yang kontras ini menjadi landasan untuk membangun narasi dan tantangan di dalam game. Pengembangan narasi yang mendalam dan alur permainan berbasis strategi menjadi inti dari game ini, yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menantang secara intelektual.

Namun, merancang sebuah game dengan narasi yang kompleks dan mekanika yang menarik merupakan sebuah tantangan tersendiri. Diperlukan sebuah proses perancangan yang terstruktur untuk memastikan bahwa setiap elemen—mulai dari

cerita, sistem pertarungan, hingga interaksi dengan karakter lain—dapat bersinergi untuk menciptakan pengalaman bermain yang kohesif dan menghibur. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah prototipe game RPG serta mengkaji bagaimana perpaduan narasi dan fitur-fitur interaktif dapat memengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah: **Bagaimana merancang sebuah game *Role-Playing Game* (RPG) yang mampu menyajikan pengalaman bermain yang menghibur melalui perpaduan antara alur cerita yang unik dengan mekanika permainan yang interaktif?**

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap fokus, ruang lingkup penelitian dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Prototipe game yang dikembangkan bergenre RPG (*Role-Playing Game*) dengan fokus pada pengalaman pemain tunggal (*single-player*).
2. Fitur-fitur permainan yang diimplementasikan mencakup sistem pertarungan berbasis giliran (*turn-based*), sistem misi (*quest*), sistem dialog interaktif, dan sistem inventaris.
3. Evaluasi penelitian difokuskan pada pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap aspek hiburan, narasi, alur permainan, dan kemudahan penggunaan antarmuka.
4. Penelitian ini tidak membahas aspek monetisasi, distribusi komersial, atau aspek teknis mendalam mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah rancangan prototipe game RPG fungsional yang mengintegrasikan alur cerita yang menarik dengan fitur-fitur permainan yang mendukung untuk menciptakan pengalaman bermain yang menghibur dan imersif bagi pemain. Manfaat Penelitian

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. **Manfaat Teoritis:** Memberikan kontribusi pada studi desain game, khususnya dalam mengeksplorasi bagaimana elemen naratif dan mekanika permainan dapat digabungkan untuk meningkatkan keterlibatan pemain dalam genre RPG.
2. **Manfaat Praktis:** Menghasilkan sebuah prototipe game yang dapat menjadi referensi bagi pengembang game independen dalam merancang dan mengimplementasikan game RPG dengan cerita yang kompleks, serta menyediakan cetak biru untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada tahap awal pengembangan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

- **BAB I Pendahuluan:** Berisi latar belakang yang mendasari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, serta sistematika penulisan laporan.
- **BAB II Tinjauan Pustaka:** Mengulas literatur dan penelitian terdahulu yang relevan, serta menjabarkan dasar-dasar teori mengenai desain game, genre RPG, dan metodologi pengembangan yang digunakan.

- **BAB III Metode Penelitian:** Menjelaskan secara rinci mengenai objek penelitian, alur penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta metode perancangan dan analisis sistem.
- **BAB IV Hasil dan Pembahasan:** Memaparkan hasil dari proses perancangan dan pengembangan prototipe game, termasuk implementasi fitur-fitur utama serta analisis mendalam dari hasil pengujian pengalaman pengguna.
- **BAB V Penutup:** Menyajikan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan game atau penelitian lebih lanjut di masa depan.

