

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *Dekstop based, web based* hingga yang sekarang muncul aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam telepon seluler.

Pemilihan game android pada telepon seluler untuk salah satu pengembangan aplikasi selain mudah dalam pengoperasiannya, sifat dari telepon seluler yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Sekarang telepon seluler menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat.

*Game* dapat menjadi suatu proses "*fine tuning*" (atau penyamaan frekuensi). Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

*Role Playing Game* atau yang biasa disingkat dengan (RPG) merupakan salah satu jenis *game* yang sangat di minati oleh banyak gamer, karena *game* ini sangat mudah dimengerti oleh gamer dari kalangan anak-anak juga orang dewasa, dan *game* ini hanya berjalan dengan menggunakan satu karakter utama yang akan di jalankan gamer untuk menyelesaikan

sebuah misi yang terdapat dalam permainan, dan mengakhiri permainan dengan cara menyelesaikan semua misi yang ada.

RPG Maker XP merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* yang berjenis RPG. Karena *software* ini khusus diciptakan untuk mempermudah proses pembuatan *game*, di dalam *software* ini sudah dilengkapi latar sebagai lokasi atau peta *game* dan juga terdapat macam-macam karakter serta perlengkapan lainnya seperti *item*, *skill*, *audio effect*, dan juga *event*. Jadi *software* ini memungkinkan pembuat atau *design game* mendapat kemudahan dalam perancangan pembuatan *game Role Playing Game*.

Perpaduan *game* dan dunia petualang diharapkan mampu meningkatkan daya pikir, semangat, dan imajinasi. maka skripsi ini mengambil judul Pembuatan *game adventure "class hero"* Menggunakan *Software* RPG Maker XP.

## **B. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana caranya merancang sebuah *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang adventure atau misi ?
2. Bagaimana mengimplementasikan *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang adventure atau isi ?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan *game* yang menarik, kedalam suatu perangkat yang bersifat mobile?

### C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan satu orang saja.
2. *Game* ini hanya dapat menampilkan layar 640x400 *pixels*
3. Pembuatan *game* ini menggunakan *software* RPG Maker XP.
4. Dalam pembuatan jenis *game* RPG, tidak digunakan seluruh *tool* dalam RPG Maker Xp. Tetapi hanya dibuat sebuah *game* sederhana yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*), peta *game* (*Maps Game*), dan *Event*.
5. Sistem operasional hanya pada android atau bersifat mobile.

### D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

- a. Tujuan Penelitian
  - a. Merancang sebuah *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya yang suka berpetualang.
  - b. Mengimplemtasikan *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang adventure atau misi.
- b. Manfaat Penelitian
  - a. Mampu membantu meningkatkan imajinasi. Dan daya piker otak agar tidak stress.
  - b. Menambah wawasan dalam pembuatan *game adventure* dengan mengombinasikan jenis *game adventure*, *game puzzle*, dan *game* RPG menjadi satu *game*.

## E. Metode Penelitian

Dalam perancangan *game* menggunakan RPG Maker XP, metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini adalah :

### 1. Metode pengumpulan data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku atau diktat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

### 2. Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan skripsi ini adalah :

#### a. Perancangan Sebuah *game*

Bagaimana cara merancang dan membuat *game* menurut prosedur yang baik dan benar sehingga dapat memudahkan dalam perancangan sebuah *game*.

#### b. Uji Coba Kelayakan *Game*

Menguji kelayakan sebuah *game* untuk diterima langsung di masyarakat sehingga dapat menjadi suatu acuan kedepan untuk kelangsungan *game* yang akan dibuat.

#### c. Demo Kelayakan *Game*

Mendiskripsikan semua keunggulan dan poin-poin yang dapat menarik minat *gamer* untuk memainkan *game* tersebut.

## **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan, penulis menyusun skripsi ini secara sistematika kedalam beberapa bab yang terdiri dari :

### **BAB I - PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi penelitian tugas akhir ini.

### **BAB II – LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini. Dan menjelaskan tentang pengertian *game*, sejarah *game*, dan RPG (*Role Playing Game*).

### **BAB III - METODE PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan dalam pembuatan *game* RPG “CLASS HERO”.

### **BAB IV – HASIL DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi pengujian dan analisis terhadap hasil pengujian dari *game* yang telah dibangun menggunakan *software* RPG Maker XP.

## **BAB V – PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah.

