

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan

Kita, putra putri Indonesia sebenarnya mampu berkreasi dan membuat game kita sendiri, tetapi masih saja banyak terbentur dengan masalah ilmu, biaya, perangkat dan peralatan, serta tingkat kesulitan membuat game yang memang cukup tinggi. Padahal kemampuan dalam inovasi, imajinasi dan kreatifitas kita tidaklah kalah dengan para pengembang game dari luar negeri.

Untuk itu penulis memaparkan suatu *tool* pengembang game yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah game *Editor Engine* dimana game buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri. Namun dibalik itu semua, terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang penulis temui selama penggunaan aplikasi yang mungkin juga akan dirasakan oleh pengguna lain dari aplikasi ini. Berlandaskan hal tersebut, maka diperlukan beberapa pengembangan dan perubahan yang dilakukan pada sistem yang tertanam, agar kekurangan dan kelemahan dari *output* aplikasi dapat diperbaiki sehingga kualitas dari *output* dapat lebih maksimal dibandingkan sebelumnya.

1.2 Maksud dan Tujuan

Dalam penulisan Tugas Akhir, mempunyai beberapa maksud dan tujuan antara lain:

- a. Membangun dan merancang game komputer menggunakan RPG Maker VX sebagai *Editor Engine*.
- b. Memaksimalkan kemampuan aplikasi dengan penambahan sistem pendukung untuk memperbaiki kekurangan dari *output* aplikasi agar mampu menghasilkan *output* berupa game komputer yang lebih berkualitas dari segi sistem dan grafis dibandingkan sebelumnya.
- c. Untuk menjelaskan berbagai informasi dasar dalam pembuatan game komputer dengan RPG Maker VX.

1.3 Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu mengembangkan aplikasi melalui sistem yang tertanam agar beberapa kekurangan yang ditemui dapat dihilangkan atau diatasi sehingga dapat memaksimalkan kemampuan aplikasi untuk menghasilkan keluaran yang jauh lebih baik dan berkualitas dibandingkan sebelumnya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi game engine pada software RPG Maker VX yang menghasilkan output berupa game komputer 2D yang menggunakan keyboard sebagai *controler* dan dengan 1 orang *player*, penulis melakukan beberapa penambahan sistem baru yang memang tidak disertakan atau disediakan sebelumnya oleh aplikasi, untuk lebih memaksimalkan kualitas hasil dengan melewati batasan yang ditetapkan oleh sistem.

1.5 Metodologi Perancangan

Metode perancangan dan penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah:

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca serta mempelajari aplikasi, dokumen dokumen, situs situs internet dan juga sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian dan perancangan untuk dijadikan referensi sekaligus mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan.

b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan melalui beberapa tahapan yang terdiri dari :

1) Tahapan Perencanaan dan Analisa

Pada tahap ini, dilakukan perencanaan dan memutuskan latar belakang, rincian, fungsi serta elemen elemen apa yang harus di sertakan dan diperbaiki dalam game yang akan dibuat.

2) Tahapan Perancangan Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan desain antarmuka dari game yang akan dibuat dengan bantuan beberapa aplikasi desain lainnya.

3) Tahapan Konstruksi dan Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean dan pengelompokan terhadap rancangan rancangan yang telah didefinisikan serta memasukkan atau menambahkan sistem dan fungsi yang digunakan atau diperlukan dalam berjalannya rancangan.

4) Tahapan Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat untuk memperbaiki kesalahan berupa *debug/error* yang mungkin timbul pada saat pembuatan system / penginputan listing dan script.

5) Tahapan Perbaikan

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan dari kesalahan yang muncul saat game berjalan dalam tahap pengujian, serta beberapa penyelesaian akhir untuk memperoleh hasil yang optimal.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis membuat sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini jadi 5 bab dengan garis besar dari bab-bab tersebut, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang perkembangan dunia game, genre dan platform game, analisa sistem berorientasi objek, AI, game engine dan sekilas tentang RPG Maker.

BAB III PERANCANGAN GAME MENGGUNAKAN RPG MAKER

Pada bab ini dijelaskan tentang *interface* aplikasi, analisis sistem, kekurangan dan perancangan sistem serta use case dan sequence diagram.

BAB IV IMPLEMENTASI SOFTWARE

Pada bab ini akan dijelaskan tentang implementasi, penerapan sistem, rancangan desain, instalasi dan kontrol sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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 .