

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak dulu kehidupan manusia selalu didampingi dengan berbagai macam *game* atau permainan. Perkembangan *game* yang tersebar di seluruh dunia dengan sangat cepat sudah sulit untuk dapat dihindari lagi. Mulainya bermunculan generasi muda dalam berinovasi membuat *game* baru untuk dapat mewakili ide-ide kreatif para pembuatnya. Namun, dibalik keinginan untuk membuat *game* tersebut sering terjadi beberapa kendala seperti mahalnya biaya pembuatan, masalah ilmu, dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang cukup tinggi.

Game memiliki berbagai macam jenis aliran yang berbeda, salah satunya adalah RPG (*Role Playing Game*). RPG mempunyai unsur-unsur cerita kompleks yang dapat menarik perhatian pemainnya untuk memerankan seorang karakter dalam *game* tersebut. Selain itu, RPG memiliki sifat unik dimana pemain dapat mengeksplorasi berbagai tempat untuk menyelesaikan suatu misi, mencari harta karun, dan melawan musuh untuk meningkatkan kondisi karakter utama. Oleh karena itu, RPG mempunyai daya tarik tersendiri dibandingkan dengan jenis aliran *game* lainnya.

Mempertimbangkan berbagai hal tersebut, maka terciptalah ide untuk membangun RPG dengan menerapkan metode iterasi dalam pengembangannya. Metode iterasi dimulai dari tahapan desain, dilanjutkan penerapan, kemudian pengujian, dan terakhir evaluasi untuk meyakinkan bahwa sistemnya sudah berjalan dengan baik. Jika pada saat *game* dimainkan tidak terjadi suatu kendala

atau masalah, maka *game* tersebut dapat dikatakan sudah selesai. Tetapi jika terdapat suatu perubahan yang perlu dilakukan, maka dapat mengulanginya kembali dari tahapan awal untuk menemukan masalahnya, kemudian menerapkan perubahan yang diperlukan, dan kembali melakukan evaluasi. Tahapan iterasi ini dapat diulangi hingga *game* sudah dianggap siap untuk dirilis ke publik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana menerapkan metode iterasi ke dalam pengembangan *game* RPG.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi ruang lingkup dalam pengembangan RPG adalah:

1. Pengembangan *game* akan menerapkan metode iterasi.
2. Metode iterasi akan dilakukan melalui 4 tahapan secara berurutan, yaitu desain, penerapan, pengujian, dan evaluasi.
3. Tahapan iterasi akan *looping* sampai 3 kali hingga *game* sudah dianggap siap untuk dirilis ke publik yang akan dibagikan melalui sosial media.
4. Pada tahapan pengujian akan melibatkan 5 orang pemain *game* yang bertugas menguji *game* dan memberikan *feedback* untuk pengembang.
5. *Game* berjenis aliran RPG dan dibangun menggunakan RPG Maker XP dengan bahasa pemrograman Ruby.
6. *Game* menceritakan sejarah Pangeran Diponegoro yang berawal dari perlawanannya terhadap Residen Belanda di Desa Tegalrejo sampai pengasingannya ke Makassar.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah menghasilkan *game* RPG berbasis desktop yang menerapkan metode iterasi dalam proses pengembangannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka yang menjadi manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk pemain, bermanfaat sebagai media hiburan dan sarana pembelajaran tentang sejarah Pangeran Diponegoro.
2. Untuk pengembang, bermanfaat sebagai sumber referensi dan inspirasi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori, bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan.

Bab III Metode Penelitian, bab ini mencakup analisis sistem dan Iterasi 1 yang digunakan sebagai proses pengembangan dalam membangun *game* RPG.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan, bab ini mencakup Iterasi 2, Iterasi 3, dan pembahasan yang digunakan untuk melengkapi Iterasi 1.

Bab V Penutup, bab ini mencakup kesimpulan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem berikutnya.