

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu teknologi hari demi hari menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, salah satunya adalah teknologi “game”. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan, dari yang muda hingga orang dewasa. Industri dan bisnis pengembangan game juga merupakan lahan basah. Terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Jepang, dan Eropa. Di Indonesia untuk jumlah konsumsi game, masih terhitung tinggi, terutama game console. Banyak sekali perusahaan-perusahaan game luar yang menjual gamenya untuk dimainkan di Indonesia. Salah satu jenis game yang beredar dipasaran adalah jenis RPG (Role Playing Game).

Role Playing Game (RPG) adalah game yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada game tersebut. Game berdasarkan genre RPG berlangsung dalam satu set dunia realistik dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia imajiner yang tidak dekat dengan kenyataan. Pemain memainkan karakter yang diwakili oleh avatar (paling sering dibentuk manusia) dan memecahkan berbagai quest sepanjang pertandingan. Hal tersebut membutuhkan pemain untuk menemukan benda tertentu dan digunakan dengan benar atau menggabungkannya untuk memecahkan masalah tertentu, dan/atau mengharuskan pemain untuk memilih jawaban yang benar dari sejumlah pertanyaan tertentu untuk jawaban. Quests

ditugaskan untuk pemain dengan karakter non-pemain (NPC) yang tidak dapat dikontrol oleh pemain dan berinteraksi dengan mereka melalui dialog.

Dalam model permainan setiap pemain dapat mengumpulkan hal-hal menjadi persediaan yang berisi hal-hal yang diperlukan untuk memecahkan tugas-tugas tertentu selama bermain game. Selain itu, objek permainan yang mewakili objek belajar telah ditetapkan lokasi yang dapat berupa NPC atau objek lain. Role Playing Game (RPG) adalah game yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada game tersebut.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi diatas maka rumusan masalah yang dibahas sebagaiberikut :

1. Kurangnya Keterlibatan Emosional Pemain dalam Game RPG Naratif :
Bagaimana pengembang game dapat meningkatkan kedalaman karakter dan interaksi untuk memastikan keterlibatan emosional yang lebih kuat dari pemain dalam konteks game RPG naratif?
2. Tantangan dalam Menciptakan Dampak yang Signifikan dari Pilihan Pemain : Sejauh mana pilihan pemain dapat benar-benar memengaruhi alur cerita dan perkembangan karakter dalam game RPG naratif, dan bagaimana dapat meningkatkan dampaknya untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih personal?

3. Keterbatasan Interaksi dan Responsivitas Karakter dalam Game RPG Naratif : Bagaimana mengatasi keterbatasan dalam interaksi dan responsivitas karakter terhadap tindakan pemain agar menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan immersif?
4. Ketidakpastian Dampak Teknologi Terbaru dalam Game RPG Naratif : Sejauh mana penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin dapat membantu atau menghambat pengembangan game RPG naratif, dan bagaimana mengoptimalkan integrasi teknologi ini untuk meningkatkan kualitas naratif?

1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan Game RPG Narrative Nivandria : POWER OF WORDS memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi ini hanya menggunakan bahasa pemrograman C#.
2. Fokus penelitian akan di berikan pada game rpg narrative yang tersedia di platform tertentu.
3. Peracancangan ini memiliki batasan respon karakter dan interaksi Penelitian ini akan membatasi analisis pada penggunaan teknologi terbaru tertentu, seperti kecerdasan buatan, tanpa menyelami secara mendalam berbagai teknologi lain yang mungkin digunakan dalam pengembangan game RPG naratif.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan Karakter:

Meneliti strategi dan teknik pengembang dalam menciptakan karakter yang kompleks dan mendalam dalam game RPG naratif untuk meningkatkan keterlibatan emosional pemain.

2. Menganalisis Dampak Pilihan Pemain:

Menyelidiki sejauh mana pilihan pemain dalam game RPG naratif dapat memengaruhi alur cerita dan perkembangan karakter, serta mengidentifikasi cara untuk meningkatkan dampak pilihan tersebut.

3. Mengatasi Keterbatasan Interaksi Karakter:

Meneliti solusi untuk meningkatkan interaksi dan responsivitas karakter terhadap tindakan pemain dalam game RPG naratif, untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan terasa hidup

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Membantu pengembang game untuk merancang game RPG narrative yang lebih menarik dan mendalam
2. Peningkatan kreativitas dalam desain game
3. Peningkatan daya saing untuk industri game lokal.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan, maka penulis menyajikan sistematika penulisan yang terdiri dari 6 Bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, yaitu hal-hal yang menjadi penyebab mengapa penelitian ini dilakukan, batasan-batasan yang diterapkan kedalam penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan penelitian..

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai komponen dan istilah yang dipakai didalam penelitian, dan penelitian terdahulu yang diambil dari jurnal dan buku yang telah membahas hal tersebut sebelumnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian beserta tahapan-tahapan yang dilalui selama proses penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang rancangan dari aplikasi yang akan dibuat, yang akan dipaparkan dalam bentuk gambar rancangan, yang akan dibuat menggunakan software Figma.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan berisikan mengenai hasil akhir dari aplikasi yang dibuat selama proses penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian, hasil dari penelitian, dan apakah hasil penelitian ini mampu menyelesaikan masalah yang ada atau tidak.

