

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. *Designer* yang membuat game harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya.

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Dari game sederhana hingga kompleks sekalipun. Tentunya setiap orang dengan orang yang lain memiliki selera game yang berbeda-beda. Adapun beberapa jenis game seperti *racing, fighting, adventure, tactic, dan simulation*. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game *konsol, Local Area Network (LAN) dan online*. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Berdasar hal tersebut kami ingin membuat sebuah game berdasarakan sebuah dongeng yang cukup menarik dan kami ingin menjadikan dongeng ini sebagai game agar anak-anak zaman sekarang tidak lupa dengan dongeng-dongeng asli Indonesia, dari berbagai macam dongeng yang kamibaca, kami memilih salah satu dongeng yaitu "Abu Nawas Menangkap Pencuri" dimana abunawas menjadi rabito dan pencuri menjadi geng pencuri. Di mana kisah ini di mulai dari keresahan seorang saudagar kaya yang kesusahan karena semua

wortelnya yang di curi, sang saudagar bermaksud baik akan memberikan setengah dari semua wortelnya yang di curi kepada pencuri jika semua wortel itu di kembalikan namun sang pencuri tidak menanggapi permintaan tersebut lalu sang saudagarpun membuat sayembara untuk menangkap sang pencuri tapisemua yang ikutdalam sayembara gagal lalu sang saudagar mendapat informasi untuk meminta pertolongan dari rabito yang dikenal cerdas sekarang nasib kota ada di tangan rabito untuk menangkap semua geng pencuri yang ada di kota di game ini rabito bisa pergi kesemua tempat di kota yang di serang oleh pencuri tempat yang di serang adalah pasar maka rabito berusaha menangkap geng pencuri tersebut. Intidari game ini adalah untuk menangkap semua geng pencuri yang ada di kota ketika semua geng pencuri di kota sudah teratasi maka kotapun menjadi damai dan makmur. Adapun jenis permainan dua dimensi ini dapat dimainkan dengan mudah karena sudah banyak konsep *game adventure* seperti ini digunakan dan familiar bagi parapenikmat game. Selain itu dengan *game* ini dapat memberi alternatif bagi para penikmat game petualangan ( *adventure* ) dan dapat menjadi media hiburan oleh para pencinta game.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas kami mengambil judul "PEMBUATAN GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL", maka dapat di ambil rumusan masalahnya yaitu:

Bagaimana membuat game "GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL" menggunakan Construct 2 ?

### 1.3 Batasan masalah

Game ini berceritakan tentang seekor kelinci yang bernama RABITO dimana ia berusaha untuk mengambil semua wortel yang telah di curi oleh sekelompok geng pencuri wortel.

1. Game ini maksimal hanya bisa dimainkan satu pemain saja
2. Game ini berbasis *Desktop*
3. Game ini hanya menggunakan *mouse* dan *keyboard* sebagai inputnya
4. Game ini baru mempunyai 3 tempat untuk di jelajahi
5. Game ini dibuat menggunakan Construct 2
6. Desain game ini dirancang hanya menggunakan photoshop CS6

### 1.4 Tujuan

Maksud dan tujuan pembuatan game ini untuk memberikan nasehat kepada pengguna agar mengerti bahwa mencuri itu adalah tindakan atau perbuatan yang tidak baik dan merugikan orang lain, dengan cara yang menyenangkan berupa cerita dan permainan sehingga dapat lebih mudah untuk menyampaikan maksud dari game ini. Dan juga sebagai berikut :

1. Membuat game "PEMBUATAN GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL"
2. Sebagai syarat kelulusan menempuh program study D3 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## 1.5 Manfaat

### 1.5.1 Bagi penulis

Pembuatan game ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah di peroleh di bangku kuliah.

### 1.5.2 Bagi masyarakat

Sebagai media hiburan dan juga sebagai nasehat untuk para pemainnya agar mengetahui bahwa mencuri itu tindakan yang tidak baik.

### 1.5.3 Bagi pengembang yang akan datang

Pembuatan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi pembuatan selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan game kususny yang bertemakan cerita.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini kami menggunakan beberapa metode penelitian yaitu :

### 1.6.1 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber-sumber dari berbagai macam buku dan literatur.

### 1.6.2 Metode tahapan Game Design Document

#### a. Perancangan game

1. Membuat plot game/cerita game
2. Merancang dan mendesain area permainan.
3. Merancang dan mendesain karakter-karakter yang akan digunakan dalam game.
4. Merancang dan mendesain item-item yang akan digunakan dalam game.

### **b. Implementasi Game**

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi kedalam *software* Construct 2.

### **c. Evaluasi Game**

Melakukan hasil evaluasi terhadap hasil pembuatan game apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

kami memberikan sistematika berdasar bab-bab yang berurutan berdasar pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

### **1.7.1 BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi mengenai berbagai macam permasalahan yang akan di bahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika penelitian, dan rencana kegiatan.

### **1.7.2 BAB II : DASAR TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang seelumnya berkaitan dengan Tugas akhir ini. Bab ini juga berisi teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar tentang aplikasi dan *software* yang di gunakan.

### **1.7.3 BAB III : PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang perancangan *Game Design Document* (GDD), dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka, serta perancangan game yang di bangun.

#### 1.7.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan game yang di inginkan, Serta pengujian terhadap *player*.

#### 1.7.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa pengujian terhadap *player* sehingga mendapatkan kritik, kesimpulan dan saran untuk bahan peninjuan selanjutnya.

