

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif saat ini menjadi sebuah industri potensial, salah satunya adalah industri *game*. *Game* sendiri muncul pertama kalinya pada tahun 1972 dan terus berkembang hingga sekarang. Jika dulu *game* hanya dipandang hiburan anak-anak, pada masa sekarang *game* lebih bersifat universal dan dapat dinikmati segala usia sebagai salah satu hiburan alternatif yang ada.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan *game* mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industri *game*, salah satunya adalah merancang *game*. Bagi sebagian orang memainkan *game* sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stress serta kejenuhan dalam sehari-hari. Sering dijumpai diperkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan meluangkan waktu mereka untuk bermain *game* dikomputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak memiliki hobi memainkan *game*.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atas *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam, hanya saja *game* selalu berkembang seiring perubahan jaman. Sehingga *game* yang berteknologi kurang mampu menyesuaikan dengan

komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya *mini game*, komputer yang memiliki spesifikasi terbatas mampu menjalankan *game*, termasuk *mini game* yang hingga saat ini cukup digemari oleh para pengguna komputer.

Keuntungan dari *game* sendiri sangat menjanjikan dan bisa didapat melalui iklan, *in-app purchase*, ataupun menjual *game* tersebut ke digital *game* lainnya untuk kemudian dikembangkan. Seperti contoh *game 8 Ball Pool* dari publisher *MiniClip*, *game* yang dapat dimainkan hampir di setiap platform ini memiliki penghasilan rata-rata 85 ribu USD atau sekitar 900 juta Rupiah perhari dan lebih dari 8 juta pemain setiap harinya. Penghasilan rata-rata didapatkan dari hasil penjualan *item*, iklan, serta mempunyai *rating* yang tinggi dalam sebuah kontes *game*.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil penelitian dengan judul "Pembuatan *Game "Mega Slug" Menggunakan Construct 2*". Penelitian ini diharapkan dapat membuat pengguna komputer tidak bosan dengan *game* yang sudah ada sebelumnya dan untuk meramaikan *game* berbasis *desktop* serta menjadikan peluang menjadi *game developer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimana membuat *Game Mega Slug* berbasis *desktop* dengan menggunakan *software Construct 2*?".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan tidak menyimpang, maka hanya memfokuskan kepada beberapa pokok permasalahan dalam aplikasi *game* ini, yaitu:

1. *Game* dibuat dengan menggunakan *Construct 2*,
2. *Game* hanya dapat dimainkan secara *single player*,
3. *Game* ini hanya menggunakan grafis *2D*,
4. Aplikasi ini ditunjukkan untuk anak diatas 13 tahun sampai dewasa,
5. Hanya dapat dimainkan dengan perangkat komputer dengan *OS Windows*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini disusun sebagai cara memahami bagaimana pengembangan *game* dari proses perancangan, hingga membangun sebuah *game* dengan judul "*Mega Slug*".
2. Sebagai persyaratan kelulusan studi Diploma 3 Jurusan Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan antara lain adalah:

1. Manfaat Penelitian

1. Dapat menambah pengetahuan tentang menggambar karakter dengan menggunakan *Inkscape*, selain itu dapat menambah pemahaman tentang penggunaan *game engine Construct 2*.
2. Menghasilkan sebuah *game* yang dapat dijadikan portofolio yang dapat membantu dalam menghadapi dunia kerja.
3. Membangun sebuah *game* yang dapat dimainkan serta menghibur pemainnya.
4. Untuk sarana bermain yang bisa menghilangkan kejenuhan, kebosanan dalam kegiatan sehari-hari.
5. Bisa menjadi peluang bisnis pengembangan *game* komersial secara mandiri.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan sistem *game development life cycle* dalam pengerjaannya. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahapan Perencanaan.
2. Tahapan Perancangan.
3. Tahapan Pembuatan dan Implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam pembuatan *game Mega Slug*. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang sudah dilakukan.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis *game* yang akan dibuat, baik berupa model *user interface*, kebutuhan perancangan *game* yang diperlukan, cara bermain *game* “*Mega Slug*”, dan gambaran umum perancangan program seperti alur / *flowchart* yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses pembuatan *game* “*Mega Slug*” dengan menggunakan *software* pendukung, serta pengujian program yang telah di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang ada pada penelitian.