

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia industri tidak lepas kaitannya dengan bidang informatika, berbagai macam industri memanfaatkan informatika sebagai salah satu penunjang perusahaan. Entah itu industri film, industri animasi, industri music, dan sebagainya. Game juga merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Saat ini sudah banyak sekali jenis game, mulai dari single player hingga multi player. Tidak hanya itu game sekarang bukan lagi berada pada sebuah *console* (PS) tetapi pada sebuah *computer* dan telfon genggam.

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini game mempunyai prospek yang luar biasa, banyak peluang yang di tawarkan industri game. Dalam game tampilan 3 dimensi mendominasi game-game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar sendiri.

Atas dasar peluang tersebut penulis akan merancang game yang bergenre adventure dan strategi dengan judul "Analisis dan Perancangan game 2D "Perjuangan Kucing" Bergenre Adventure Strategi Berplatform PC". game ini di desain agar para pemain dapat menentukan strategi yang tepat dan menuntun agar pemain dapat memilih keputusan yang tepat. tidak hanya itu game ini dapat menaikan

daya asah pikir, imajinasi dan ketangkasan pemain. game ini secara teknis disesuaikan dengan batasan anak-anak sehingga game dibuat semenarik mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah Bagaimana merancang game “Perjuangan Kucing “ menjadi game yang menarik, adiktif ,namun tidak mengandung unsur negative dan disukai oleh anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis tidak menyimpang maka penulis membatasi permasalahan yang ada, maka penulis memfokuskan beberapa pokok permasalahan dalam perancangan game ini,yaitu :

1. Kategori game ini adalah single player dan multy player
2. Tampilan game yang akan dibuat adalah 2 dimensi
3. Navigasi menggunakan keyboard
4. Game terdiri dari 3 level permainan
5. Software yang digunakan untuk perancangan game ini adalah Game Maker Studio, Adobe Photoshop dan juga Adobe Illustrator sebagai penunjang
6. Game berplatform PC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian dari penulisan skripsi ini yaitu :

1. Menganalisis dan Merancang Game bergenre adventure dan strategy yang berjudul "Analisis dan Perancangan game 2D "Perjuangan Kucing" Bergenre Adventure Strategi Berplatform PC"
2. Mengembangkan sebuah game yang bergenre adventure dan strategy berbasis game maker studio

1.5 Metode Penelitian

Sebagai tahap akhir metode yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun skripsi ini adalah:

a) Studi Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dari literare yang berupa artikel-artikel di internet, majalah, buku-buku yang relevan dengan landasan teori atas masalah yang diteliti agar diperoleh suatu pemahaman yang mendalam serta menunjang proses pembahasan mengenai masalah-masalah yang didefinisikan.

b) Dokumentasi

Metode ini di gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam perancangan game, sseperti langkah-langkah pembuatan game, mulai dari awal perancangan hingga game selesai

c) Observasi

Melakukan observasi atau pengamatan pada game yang sejenis guna mendapat referensi untuk membantu dalam perancangan game ini

1.5.2 Metode Analisis

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis aplikasi game:

- a) Analisis kebutuhan game
 - 1) Analisis game sejenis
 - 2) Analisis kebutuhan fungsional
 - 3) Analisis kebutuhan Non fungsional

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini adalah awal perancangan sebuah game, yang diperlukan yaitu:

- a) Konsep Dasar
- b) Rancangan karakter
- c) Rancangan antar muka
- d) Gameplay
- e) Sound
- f) Flowchart

1.5.4 Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan game “Analisis dan Perancangan game 2D “Perjuangan Kucing” Bergenre Adventure Strategi Berplatform PC “ adalah metode langkah-langkah pembuatan game. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan game antara lain:

- a) Pre-production
- b) Production
- c) Milestone
- d) Post-production

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Black Box Testing

Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang sesuai diinginkan.[1]

- a. White Box Testing

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris

program, variabel, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan di perbaiki, kemudian di-*compile* ulang

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapainya penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka dari itu akan lebih baik diberikan gambaran tentang sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya.

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang teori teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan menjelaskan mengenai software – software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahap – tahap analisis system dan juga perancangan dalam perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan hasil dari perancangan system, pengujian, dan implementasi system yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan tentang kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

