

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah permainan dengan unsur-unsur dramatis yang membuat pemainnya mendapatkan pengalaman emosional yang menarik. Dapat dikatakan juga bahwa *game* adalah sistem dinamis dengan unsur-unsur yang bekerja sama didalamnya dan menghasilkan sistem yang kompleks.[1] *Game* dapat memacu kemampuan berfikir seseorang, mengasah ketangkasan dan kemampuan dalam membuat strategi dan pengambilan keputusan. Dalam dunia IT *game* sudah berkembang dalam bentuk , jenis dan rupa. Di sini *game* menjadi aplikasi interaktif yang melibatkan hubungan antara manusia dan suatu perangkat computer. Bahkan *game* terbaru saat ini memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya, sehingga *game* bukan lagi sekedar semata namun juga menjadi tempat manusia berinteraksi satu sama lain. Berdasarkan fakta industri *Entertainment Software Association (ESA)* yang dilansir di situs resminya www.theesa.com, lebih dari 150 juta orang Amerika bermain *game*, dan 42% diantaranya bermain *game* secara rutin. Didapatkan pula fakta usia rata-rata para pemain *game* di amerika adalah 35 tahun, dengan rentang usia di bawah 18 tahun sampai di atas 50 tahun.[2]

Game “Kucing dan Ikan” merupakan *game* berbasis *html5* yang nantinya di jalankan di *browser internet*. Kenapa harus *Html5*? *HTML5* dibuat untuk memudahkan pengguna dan pengembang *web* dalam melakukan aktifitasnya

termasuk pengembangan *game web/online*. Fitur *Html5* seperti elemen *Canvas*, *Audio* dan *Video*, memungkinkan *web game* berjalan tanpa *flash*. Sehingga tidak perlu menambahkan *plug in* untuk bermain *game*. Meskipun *Flash* dan *HTML5* memiliki kelebihan dan spesialisasinya sendiri-sendiri, namun melihat perkembangan baru-baru ini, *website* cenderung menerapkan *HTML5* bukan *Flash*.

Dalam pengembangan *game web* berbasis *html5*, ada berbagai *software* yang dapat digunakan. Salah satunya adalah *Construct 2*. *Construct 2* merupakan *software* besutan *Scirra* yang dikhususkan sebagai *software* pembuat *game* (*game engine*). *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena semua perintahnya dalam *game* diatur dalam *eventsheet* yang berupa *event* dan *action*. *Construct 2* dapat mempublikasikan projek *game* dalam *platform* yang sangat luas. Salah satunya *game web* berbasis *Html5*. *Software* ini memiliki *event system* yang cukup kuat dan praktis. Juga tersedianya banyak pilihan *behavior* yang dapat digunakan dalam menentukan karakteristik suatu objek dalam *game*.

Game "Kucing dan Ikan" merupakan *game* bergenre teka-teki (*puzzle*) yang mengandung sifat-sifat fisika di dalamnya. Dalam *game* ini, pemain diharuskan memberi makan kucing yang berupa ikan. Namun ikan-ikan tersebut tergantung pada tali-tali yang harus dipotong oleh pemain agar ikannya dapat sampai pada mulut Si Kucing. *Game* ini dibuat dengan tampilan yang cerah dipadukan dengan karakter-karakter yang lucu serta *gameplay* yang ringan, mudah dipahami dan tanpa menyertakan adegan-adegan atau objek-objek yang

mengandung kekerasan atau pornografi sehingga *game* ini cocok dimainkan siapa saja, mulai dari anak-anak sampai dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat *game* Kucing dan Ikan?”.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan *game* “Kucing dan Ikan” dibatasi oleh beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. *Game* dimainkan oleh 1 pemain (*single player*)
2. *Game* cocok untuk semua umur (anak-anak sampai dewasa).
3. *Game* dibuat menggunakan Construct 2.
4. *Game* bergenre *puzzle* (teka-teki).
5. *Game* dipublish di situs Scirra atau Steam.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* bergenre *puzzle* “Kucing dan Ikan”.
2. Sebagai prasyarat pemenuhan Tugas Akhir guna lulus studi Diploma 3 jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain yaitu:

1. Manfaat bagi penulls

Sebagai langkah dalam memperdalam kemampuan dan pengetahuan dalam dunia pembuatan *game*. Pembangunan *game* “Kucing dan Ikan” menjadi salah satu wadah untuk mengimplementasikan teori-teori dan latihan yang sudah didapatkan.

2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini merupakan dokumentasi hasil karya mahasiswa dan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian-penelitian yang selanjutnya terkait perancangan *game*.

3. Manfaat bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan yang bukan hanya menarik namun juga mengasah kemampuan berfikir dan logika yang memainkannya.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan digunakan beberapa metode pendekatan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berasal dari arsip-arsip penelitian terdahulu dan juga literatur - literatur yang berhubungan dengan pembuatan *game*.

2. Metode Pengembangan sesuai *Indie Game Development*[3]

Tahapan-tahapannya terdiri atas:

a. Persiapan

Dalam tahap ini penulis mempersiapkan segala kebutuhan untuk *project game* berupa naskah *game* dan juga GDD (*Game Design Document*). Dalam GDD tersebut tersusun informasi *project*, detail mekanisme dan ide permainan.

b. Pembuatan

Di Tahap ini mulai dibuat, didesain, dan dirancang *game* yang akan dibuat dengan cara menggabungkan aset-aset yang terdiri atas *Graphic 2D*, *Sound*, Program, ide dan mekanisme permainan, lalu digabungkan dalam suatu *project* yang kemudian memberikan output sebuah *Executable Game*. Kemudian dilakukan testing terhadap program yang sudah di buat. Jika dirasa layak, maka dapat *dipublish*.

c. *Publishing*

Perilisan *game* yang dilakukan dengan cara "*self publishing*" atau juga melalui pihak lain. Contohnya *mepublish game* ke situs Scirra atau Steam.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

1. BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian,

serta sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun khusus.

3. BAB III Perancangan

Menguraikan tentang perancangan yang mengikuti *Game Design Document*.

4. BAB IV Pembahasan

Uraian tentang hasil implementasi dan pengujian terhadap *game* yang dibuat.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari proses pembuatan *game* dan saran-saran yang berguna untuk perbaikan *game* di masa mendatang.

