

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan atau sering disebut dengan game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Secara umum game adalah hiburan dalam bentuk multimedia dimana pemain akan berinteraksi dengan sistem yang sudah direkayasa oleh si pembuat game. *Game* juga merupakan salah satu hiburan untuk menyegarkan pikiran dan mengisi waktu luang. Game juga memiliki dampak positif dan negatif buat para pemainnya. Game dapat memberi manfaat bagi pengananya dan juga dapat memberi dampak buruk.

Menurut survey yang diambil oleh situs terpercaya techspot.com pada tahun 2014 adalah 39% responden mengatakan bahwa mereka sebagian besar memainkan game PC, meningkat 13% sejak tahun lalu. Hasil survey selengkapnya adalah sebagai berikut: 39% Game PC, 26% XBOX 360 dan XBOX ONE, 24% PS3 dan PS4, 11% yang lain (termasuk smartphones, Nintendo, tablets dan handheld gaming consoles). Kesimpulannya adalah bahwa pengguna *game* PC masih lebih banyak dari pada pengguna *game* di *Console* dan *Mobile*. *Game* "Tower Of Death" adalah *game* untuk hiburan saja, sehingga sangat cocok untuk orang yang sedang jenuh.

Game ini di buat menggunakan Game Maker Studio dan hanya bisa dijalankan untuk PC dan Laptop yang menggunakan OS Windows. *Game* ini

berjenis side scrolling yang menceritakan petualangan karakter utama yang bernama Kivs yang ingin mendapatkan benda yang paling diinginkannya selama ini. Perjalanan Kivs harus melewati rintangan dan juga melawan waktu.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah :
Bagaimana membuat *Game "Tower Of Death"* dengan menggunakan software Game Maker Studio?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya game yang akan dibahas maka penulis akan membatasi. Semuanya sebatas :

1. *Game* ini hanya bisa dijalankan menggunakan PC dan Laptop dengan OS Windows.
2. *Game* yang dirancang dimainkan secara single player.
3. *Game* bertipe 2 dimensi.
4. *Game* berjenis Side Scrolling.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukan penelitian ini adalah sebagai referensi untuk memperkaya atau memperbanyak jenis game pada PC, dan sebagai salah satu pilihan jenis game yang akan dimainkan oleh seorang pemain. Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk menghasilkan *game* berjenis *side scrolling* dengan menggunakan software game maker studio, dan menjadikan

bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Tahap dari metode ini yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Uji Coba

Dalam metode ini, peneliti harus berpengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahui tentang kesulitan tantangan dan solusi yang diaplikasikan dalam game. Yang di uji coba adalah beberapa game berjenis *side scrolling* yaitu game dengan jenis yang sama dengan apa yang akan peneliti buat. Di uji dengan cara dimainkan sendiri dan hasilnya sebagai ide untuk melengkapi pada game yang akan peneliti buat.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini peneliti memanfaatkan buku-buku dan beberapa sumber yang diambil dari internet dan dari perpustakaan untuk mendapatkan informasi yang dapat mendukung dalam merancang penelitian dan pembuatan game.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada saat pembuatan game. Metode ini meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini peneliti merancang game dengan membuat flowchart yang berisi alur-alur yang berjalan pada game, storyboard yang berisi penjelasan tampilan, suara yang terdapat di beberapa scene game, dan struktur navigasi yang berisi fungsi-fungsi navigasi yang berjalan pada game.

1.5.4 Metode Pengembangan

Tahapan ini dimulai dengan membuat design karakter atau background lalu dimasukkan kedalam software game maker studio (beberapa karakter langsung dibuat di dalam software game maker studio). Setelah itu peneliti mengatur posisi beberapa karakter kedalam room/scene sesuai yang diinginkan. Lalu peneliti membuat script untuk menjalankan fungsi dari karakter-karakter tadi sehingga bisa berjalan sesuai yang diinginkan.

1.5.5 Metode Testing

Game akan di uji setelah berbagai grafis, sound, fungsi yang di aplikasikan telah selesai. Pengujian dilakukan dengan beta testing dan black box testing.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi *game*, jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan *game*, dan software yang digunakan dalam pembuatan *game* tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk *game project* berupa Beta testing dan blackbox testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.