

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia modern saat ini secara langsung atau tidak langsung sangat terbantu dengan perkembangan teknologi yang saat ini sangat pesat berkembang, yaitu internet. Penggunaan internet untuk mendukung berbagai kegiatan sehari-hari menunjukkan perkembangan yang sangat signifikan. Mulai dari tempat mencari informasi, media promosi dan iklan, bertransaksi online, berkirim pesan melalui e-mail, berkomunikasi suara maupun video call, sampai sebagai sarana hiburan. Seiring berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat saat ini, teknologi game luar biasa dirasakan perkembangannya oleh masyarakat. Game dapat digunakan sebagai media hiburan dan bahkan dalam dunia pendidikan.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari game yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja, hingga yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang dapat dimainkan oleh satu orang saja saat ini mulai kurang digemari, yang cukup digemari masyarakat adalah mini game. Game yang paling digemari saat ini adalah game online, user dapat berinteraksi dengan semua pemain lain melalui koneksi internet.

Teknologi game yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Internet

yang semakin bertambah penggunaanya membuat semakin menjamurnya game berbasis web.

Game berbasis web yang ada saat ini menggunakan flash yang ditanamkan pada halaman web sehingga diperlukan *plugin* khusus untuk memainkannya. Oleh karena itu, perancangan dan pembuatan game Anoman Gesit ini menggunakan teknologi HTML5 dan Javascript yang sudah didukung oleh web browser terbaru saat ini sehingga tidak perlu menginstal *plugin* khusus lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Seiring teknologi web yang berkembang saat ini, untuk itu penulis ingin mengembangkan game berbasis web, dalam hal ini game yang menggunakan teknologi HTML5 dan Javascript karena hingga saat ini aplikasi mini game cukup digemari dikalangan masyarakat. Hal ini terlihat dari produk ponsel baik model lama maupun keluaran terbaru, minimal terdapat aplikasi game yang sudah terintegrasi didalamnya.

Untuk itu penulis merumuskan masalah bagaimana membangun game berbasis web menggunakan teknologi HTML5 dan JavaScript menggunakan aplikasi Construct 2.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengidentifikasi permasalahan dan menghindari terjadinya pelebaran masalah yang akan diuraikan dalam penulisan skripsi agar sesuai dengan judul yang disajikan, maka pembahasan masalah akan dibatasi meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Game yang dibuat bersifat single player.
2. Game bertipe *Side Scrolling*.
3. Game yang dibuat menggunakan grafis 2D.
4. Aplikasi yang digunakan adalah Construct 2.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari disusunnya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata I pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan game berbasis web yang sederhana.
3. Mengembangkan game berbasis web dengan harapan suatu saat dapat ikut berperan aktif dalam industri game yang lebih besar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah dapat memahami proses pembuatan mulai dari analisis sampai dengan implementasi.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat mengetahui, mempermudah dan mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan game programming, khususnya game berbasis web.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang baik dan relevan dengan aplikasi yang akan dibangun maka digunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mengumpulkan data. Beberapa metode pengumpulan data tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Metode Interview

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan cara interview secara langsung kepada pelaku teknologi. Yaitu beberapa orang yang bekerja di bidang game dan juga beberapa penikmat game (*gamer*). Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan data secara langsung dan lebih akurat.

2. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data primer. Adapun data-data primer yang berhasil dikumpulkan adalah beberapa jenis game yang populer atau banyak diminati saat ini.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan, referensi yang ada di internet maupun dokumen-dokumen yang relevan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini dijelaskan mengenai tinjauan pustaka yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Seperti konsep game berbasis web, teknologi HTML5 dan Javascript serta keunggulannya.

BAB III : Perancangan

Dalam bab ini akan diuraikan perancangan game Anoman Gesit.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Berisi implementasi, pembahasan, dan pengujian dari game yang telah dibuat.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari bab I sampai dengan bab IV dan saran yang penulis ajukan guna pengembangan game Anoman Gesit maupun game berbasis web lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

