

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat diberbagai bidang, baik dari sisi perangkat lunak maupun dari sisi perangkat keras khususnya komputer bidang multimedia. Seiring bertambahnya kebutuhan manusia maka teknologi juga berkembang untuk tujuan pembelajaran serta hiburan. Salah satu bentuknya adalah dalam dunia *game* (permainan) berbasis komputer atau desktop. Baik itu *game* untuk orang dewasa maupun anak-anak. Khususnya bagian kalangan anak-anak, *game* merupakan salah satu sarana hiburan yang menarik karena berbasis visual.

Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di hampir seluruh dunia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game* konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*. Dan di era sekarang ini banyak sekali bermunculan *game* berbasis android yang digemari masyarakat luas.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat *game* mereka sendiri. Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu *tool* pengembang *game* yang gratis dan sudah terkenal dan teruji di kalangan

komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu Construct 2. Construct 2 adalah game editor berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. yang memaksimalkan fungsi visual editor dan behaviour-based logic system. Dengan Construct 2 kita dapat membuat game tanpa harus menulis kode pemrograman, karena sebagian besar logika untuk game dapat dibuat menggunakan menu. Kelebihan lain dari Construct 2 adalah fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan dapat mempercepat proses pembuatan game, karena kita tidak perlu membuat ulang fungsi-fungsi tersebut untuk game kita. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna. Pembuatan game "Gueg Airline" ini diharapkan dapat menarik minat pengguna game desktop dan dapat bersaing dengan game-game luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu "Bagaimana membuat game Gueg Airline menggunakan Construct 2?".

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game hanya dapat dimainkan pada mode 1 player
2. Game dibuat menggunakan software aplikasi Construct 2
3. Hanya sampai level 3

4. Game berbasis desktop

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah :

1. Membuat Game "Gueg Airline"
2. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Diploma tiga dari program studi Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat suatu game dengan menggunakan software aplikasi Construct 2
- b. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori - teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai sarana hiburan yang menarik untuk dimainkan

3. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- a. Sebagai dokumentasi hasil penelitian mahasiswa
- b. Sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan game menggunakan Construct 2

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan game ini mengacu pada Game Development Life Cycle. Yaitu :

1. Tahap Perencanaan

Dalam pembuatan sebuah game diperlukan perencanaan yang matang. Tahap perencanaan dalam dilakukan dengan metode pengumpulan data, sumber data dan teknik pengumpulan data.

2. Tahap Analisa

Pada tahap ini penulis menganalisa data – data yang sudah terkumpul kedalam satu bentuk desain game. Desain game “Gueg Airline” berdasarkan data yang sudah didapat untuk kemudian dikembangkan kedalam bentuk desain yang disesuaikan dengan segmentasi.

3. Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini, penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan game “Gueg Airline”. Dasar-dasar itu kemudian dirangkum dalam sebuah desain game yang disebut *game design document*. Dokumen ini adalah rancangan dalam keseluruhan game yang akan dibuat. Rancangan itu berupa ide, konsep, karakter, cerita, gameplay level design, dan objek-objek yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan game ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori – teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan game “Gueg Airline”.

3. BAB III PERANCANGAN GAME

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan rancangan game yakni meliputi rancangan gameplay dan desain game.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisi dan perancangan yang telah dibuat. Yakni meliputi pembuatan game dan testing.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan game dan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan game dimasa mendatang.