

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membuat sebuah perbedaan yang cukup signifikan pada kehidupan manusia. Manusia yang telah memiliki visi dan misi untuk menggambarkan dunia di masa depan mulai melakukan pengembangan di segala bidang terutama di bidang teknologi. Teknologi yang telah diciptakan bertujuan agar dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktifitas kesehariannya. Berbagai macam bentuk dari perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat pada handphone, radio, televisi, dan komputer yang sudah sedemikian canggih. Komputer yang sudah melekat pada keseharian hidup manusia turut mendukung perkembangan dalam industri teknologi informasi, salah satunya adalah game. Pabrik konsol-konsol game ternama pun telah membuat konsol game menurut permintaan pasar, dengan teknologi yang tinggi dengan kemampuan yang mumpuni untuk memberi kepuasan hiburan pada masyarakat. Bahkan game-game yang dihasilkan sudah menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing.

Game sekarang ini tidak hanya menjadi bagian dari kehidupan anak-anak saja, namun juga telah merambah pada kehidupan orang-orang dewasa. Jalan ceritanya yang seru, tampilan grafisnya yang menarik, dan yang paling utama tentunya karena permainannya yang menghibur membuat masyarakat dari berbagai lapisan usia senang bermain game. Oleh karena itu para

developer game di indonesia mulai melirik pasar ini yang masih dapat berkembang sangat luas.

Indonesia sendiri memiliki jumlah penikmat game (*gamer*) yang sangat banyak, sehingga para gamer independen mulai ikut bagian dalam bidang ini. Salah satu game yang di gemari pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk tembak-tembakan. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Construct 2.

Construct 2 merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan membuat sebuah game, Construct 2 adalah software yang canggih dengan fitur HTML 5 yang dirancang khusus untuk game 2D. Saat ini sudah banyak game yang dibuat menggunakan Construct 2, jenisnya pun bermacam-macam.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat game dengan mengangkat judul Perancangan Game Shoting of Paper Plane menggunakan Construct 2. Game Shoting of Paper Plane ini merupakan game tembak-tembakan pesawat kertas yang bisa dimainkan oleh anak-anak usia 5 tahun sampai usia dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah game "Shooting Of Paper Plane" menggunakan Construct 2 ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan game komputer ini, yaitu :

1. Game ini mencantumkan tema tembak-tembak pesawat kertas
2. Kategori game ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
3. Game ini dimainkan oleh anak-anak usia 5 tahun sampai usia dewasa
4. Game di mainkan secara offline
5. Grafik yang digunakan adalah 2 Dimensi (2D).
6. Game ini hanya terdapat 3 level. Setiap level tingkat kesulitannya berbeda.
7. Tidak membahas software lain selain software yang digunakan untuk membuat game ini yaitu Construct 2 free edition berbasis HTML 5, Adobe Photoshop CS 3, dan Corel Draw X5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (SI) Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman melalui proses pembuatan Game Construct 2.

3. Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game Construct 2. Sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang Game Construct 2.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat menambah wawasan tentang construct 2.
 - b. Menambah wawasan mendesain game yang kompleks.
2. Bagi Gamers
 - a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian, melatih konsentrasi.
 - b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode pengumpulan data

Metode penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat, dan lengkap sangat-

sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program dan untuk mendukung skripsi ini, untuk mendapatkan data-data tersebut, penulis harus melakukan tahap-tahap pengumpulan data menggunakan beberapa metode diantaranya :

a. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung pengembangan game ini, penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

b. Metode pengambilan data

Metode ini merupakan metode pengumpulan data gambar, *sprite*, musik dari internet.

2. Analisis Data

Menganalisis lebih mendalam dari data-data yang telah didapat

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain game selanjutnya.

4. Pembuatan Laporan

Menyusun laporan Skripsi dan permasalahan yang sudah ada secara sistematis, diambil dari permasalahan yang sudah dianalisa.

5. Uji coba Program

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai software-software yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci beserta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari implementasi, pembahasan, dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran dari seluruh isi laporan.

