

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satunya pemain lebih menikmati proses belajar karena adanya interaksi permainan. Pada dasarnya, otak manusia memiliki saraf motorik yang mendorong untuk mencari kesenangan. Pada usia anak kecil hingga remaja belasan tahun, saraf motorik ini lebih kuat sehingga dorongan untuk mencari kesenangan lebih tinggi. Pada zaman serba digital ini, game menjadi yang paling banyak digemari sehingga terkadang mereka lupa akan waktu untuk belajar.

Pada kenyataannya seseorang yang gemar bermain game memiliki kemampuan berfikir yang lebih cerdas, teliti dan cepat dalam mengambil keputusan. Tapi pada kenyataannya sering kita jumpai banyak anak sekolah bahkan mahasiswa yang meninggalkan kewajibannya hanya untuk bermain game, dengan ini penulis akan membuat game online bertipe Platform Adventure dengan judul Perjalanan Mimpi Alfi Menggunakan Construct 2 agar bisa menjadi game edukasi yang bermanfaat bagi pemainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya adalah *"Bagaimana cara membuat game Perjalanan Mimpi Alfi menggunakan Construct 2?"*.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Game ini bertipe Platform Adventure.
2. Game dirancang untuk permainan single player.
3. Game ini dimainkan untuk usia 10 tahun ke atas
4. Game ini dimainkan secara online dengan web browser yang support dengan Html 5.
5. Sistem tidak bisa menyimpan data user untuk menyimpan level.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian diantaranya adalah :

1. Menambah pengetahuan tentang cara membuat game online menggunakan aplikasi Construct 2
2. Membuat game edukatif yang bisa memperkuat logika pemain.
3. Memperkaya jumlah game online buatan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai sarana hiburan yang edukatif.

4. Sebagai syarat kelulusan program Diploma 3 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil adalah :

1. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar game pada genre Platform Adventure.
2. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.
3. Penerapan ilmu yang didapat selama menempuh pembelajaran di STMIK Amikom Yogyakarta
4. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan
5. Persyaratan kelulusan program study Diploma 3 jurusan teknik informatika STMIK Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

### 1.6 Metode Penelitian

#### a. Metode Pustaka

Mengumpulkan data informasi dan teori dengan cara membaca buku, website, dan catatan-catatan lain yang berkaitan dengan topic penulisan yang bermanfaat bagi penulisan tugas akhir.

**b. Perancangan Game**

1. Membuat plot game/cerita game.
2. Merancang dan mendesain area permainan.
3. Merancang dan mendesain karakter-karakter yang akan digunakan dalam game.
4. Merancang dan mendesain item-item yang akan digunakan dalam game.

**c. Implementasi Game**

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi kedalam software Construct 2.

**d. Evaluasi Game**

Melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan game apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini secara umum terbagi menjadi lima bab, yaitu :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, dan jadwal rencana kegiatan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Membahas teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan game Perjalanan Mimpi Alfi secara detail, berupa definisi-definisi mengenai game online, Construct 2 dan software pendukungnya

**BAB III : TINJAUAN UMUM**

Berupa gambaran umum tentang analisa pembuatan game Perjalanan Mimpi Alfi.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Membahas tentang rancangan dan implementasi game Perjalanan Mimpi Alfi.

**BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari rumusan masalah yang ada dan menyampaikan saran untuk pengembangan dari aplikasi yang telah dibuat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisikan sumber-sumber maupun bahan sebagai pendukung untuk penulisan tugas akhir ini.

### 1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBUARI				MARET				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Pengumpulan Data																					
2	Penelitian																					
3	Panulisan Laporan																					
4	Asistensi Bab I																					
5	Asistensi Bab II																					
6	Asistensi Bab III																					
7	Asistensi Bab IV																					
8	Asistensi BAB V																					
9	Analisis Kebutuhan																					
10	Rancangan Bangun Program																					
11	Uji Coba Sistem																					
12	Revisi Naskah, Rancangan, Desain, Kode Program																					
13	Implementasi Program																					
14	Penulisan Akhir Laporan																					
15	Pendadaran																					