

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital telah berkembang semakin cepat, membuat sebuah media untuk menyampaikan konten semakin banyak, salah satu dari banyak media itu adalah video game, media ini sangat digemari oleh hampir semua orang saat ini, oleh karena itu banyak sekali para pembuat konten berlomba-lomba menggunakan cara yang lebih menarik seperti video game sebagai media tambahan untuk memperlihatkan dan memasarkan konten mereka kepada publik.

Video game merupakan permainan yang dimainkan secara digital via smartphone, computer, dan konsol yang semakin ramai ini, membuat sebuah video game menjadi bahan pembicaraan yang semakin sering didengar di telinga kita dari berbagai media televisi dan berbagai kalangan media lainnya.

Melihat situasi ini, Arif mahdy (CEO raden studio) memutuskan agar konten selanjutnya dari team animasi raden studio sebuah konsep rancangan video game yang mengandalkan keunggulan dari raden studio yaitu visual yang bagus untuk membuat sebuah konten pada level yang lebih besar dan ranah yang lebih luas dalam memasarkan sebuah karya dari raden studio.

Ada banyak sekali macam-macam game dengan system menarik dan mekanisme yang bisa ditawarkan demi memberikan keseruan dan ketertarikan kepada para antusias video game dan investor agar mendapatkan dana yang cukup dan sesuai untuk mengembangkan game spiritum.

Dalam pengembangan game ini team animasi raden studio tidak mempunyai skill pemrograman untuk memprogram game tersebut agar bisa dimainkan di perangkat komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang agar karakter bisa terbang ke kanan dan ke kiri?
2. Bagaimana merancang agar karakter bisa melompat?
3. Bagaimana merancang agar karakter bisa terbang dengan kecepatan tinggi?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Game dirancang menggunakan Godot Engine.
2. Game dirancang menggunakan bahasa pemrograman python.
3. Fokus pada system pergerakan karakter 1815.
4. Input game menggunakan Keyboard.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun demo video game berjenis 2D Side scrolling menggunakan GODOT engine.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Tujuan Penelitian yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, adapun manfaat yang ini dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Dapat membantu memprogram asset yang dikerjakan oleh team animasi raden studio.
2. Dapat mempercepat waktu pengembangan demo game spiritum.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tufas akhir ini, penulis menyajikan dalam 5 bab yang digambarkan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, Batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan konsep dasar system informasi untuk melandasi pemecahan masalah.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas analisis dari yang diteliti dan apa saja yang di rancang dan digunakan dalam penelitian ini.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan simulasi yang sudah dirancang pada bab sebelumnya di implementasikan pada sistem yang sebenarnya, serta melakukan pengujian system menggunakan metode *white box testing*.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan dari apa yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan memberikan saran untuk pengembangan system yang lebih baik lagi.