

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* merupakan hal yang *universal* di kalangan banyak orang. Baik dari anak-anak, remaja sampai orang dewasa semuanya mengenal dan tahu apa itu *game*. *Game* bagi banyak orang merupakan sebuah hiburan yang asyik, media pembelajaran yang menarik, alat penghilang kebosanan dan *stress*, dan masih banyak lagi fungsi *game*.

*Game* terdiri dari banyak *genre*, dan dapat dimainkan di banyak macam konsol. Salah satunya dapat dimainkan di *PC (Personal Computer)*. *Game* yang dapat dimainkan di *PC* ada banyak sekali seperti *The Sims*, *Dynasty Warrior*, *Grand Theft Auto*, dan lain-lain.

*Game Jeffi's NetCafe* yang akan dibuat ini adalah salah satu *game* yang dikhususkan dimainkan di *PC (Personal Computer)*. *Game Jeffi's NetCafe* akan menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama *Jeffi* yang datang ke Jogjakarta dan sambil menjalani kuliahnya, *Jeffi* bekerja sebagai operator warnet. *Jeffi* akan belajar bagaimana menjadi seorang operator, apa itu operator dan tugas-tugas seorang operator. *Jeffi* akan belajar melayani tamu atau user yang datang, membersihkan bilik, dan menghandle situasi atau kondisi di warnet apabila terjadi mati listrik.

*Game Jeffi's NetCafe* ini termasuk *game casual* dimana setiap jenis permainannya merupakan permainan yang ringan. Contoh game yang casual seperti, *game 'Dinner Dash'*. Bedanya *game Jeffi's NetCafe* ini dengan *game casual* lainnya adalah, *game* ini bertemakan warnet dimana pemain memainkan karakter sebagai operator warnet. Kebanyakan *game casual* bertemakan restoran, hotel, salon, minimarket, dan sepertinya belum ada yang warnet, karena itu penulis ingin membuat *game* yang bertemakan warnet dengan menggunakan *Scratch*. Dengan keunikan ini penulis harap dapat menjadi peluang yang bagus.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu :

- a) Apa definisi dari *Game*?
- b) Apa definisi dari *PC Game*?
- c) Bagaimana merancang dan membuat sebuah *game* sederhana dengan menggunakan *Scratch*?
- d) Bagaimana membuat *gameplay* sebuah game mulai dari menu, area permainan, *game over*, *story line*, *mission sukses*, *mission failed*, cara bermain dan sistem lainnya?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari permasalahan/penelitian yang akan dibahas adalah :

- a) Jumlah jenis permainan maksimal dalam permainan ini adalah 4 dengan *gameplay* yang berbeda di tiap jenis permainan.
- b) Pemain dapat main di tiap jenis permainan tanpa harus menyelesaikan jenis permainan sebelumnya. Jadi pemain bisa memilih dengan bebas jenis permainan mana yang ingin dimainkannya.
- c) Ada beberapa jenis permainan, dimana waktu pemain untuk menyelesaikan gamenya dibatasi oleh waktu.
- d) Skor yang didapatkan pemain akan menentukan apakah pemain adalah operator yang hebat, operator biasa atau tidak cocok menjadi operator.
- e) Hal-hal yang akan dilakukan oleh pemain dalam permainannya adalah melayani user yang datang untuk ngenet, membawakan makanan atau minuman yang dipesan user, membersihkan bilik, dan *handle* situasi di warnet ketika mati listrik.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah :

- a) Untuk memenuhi persyaratan dari kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA agar bisa lulus dan diwisuda.
- b) Sebagai salah satu permainan hiburan bagi yang membutuhkan dan menyukai game.

- c) Sebagai bahan pembelajaran untuk yang ingin belajar membuat game.
- d) Sebagai bahan pembelajaran bagi yang ingin belajar membuat game atau animasi dengan menggunakan *Scratch*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ilmiah ini untuk membantu dalam memajukan industri *game* di Indonesia.
- b) Sebagai bahan pembelajaran untuk mereka yang ingin lebih mengenal bahasa pemrograman visual *Scratch*.
- c) Sebagai permainan hiburan ataupun penghilang stress bagi yang membutuhkan.
- d) Sebagai gambaran sederhana untuk orang-orang yang ingin tahu seperti apa pekerjaan seorang operator warnet.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah :

- a) Membuat plot *game/cerita game*.
- b) Merancang *gameplay*, meliputi cara permainan dilakukan.
- c) Mendesain karakter-karakter yang muncul, area permainan/ background permainan, serta alat dan bahan yang akan digunakan pemain dengan *Adobe Photoshop*.
- d) Membuat codingan program dengan *Scratch*.
- e) Meng*compile* program.

f) Uji Sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

#### A. BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### B. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori ini akan berisikan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail.

#### C. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain : Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya latar belakang cerita, rincian game, arsitektur game, storyboard, dan creative strategy.

#### D. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan tiap class/method /fungsi utama yang digunakan.

#### E. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran untuk tugas akhir ini