

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, produksi game sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang mobile atau yang biasa disebut dengan handphone. Mobile sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya game mobile mempermudah setiap orang bisa bermain game kapan saja melalui alat mobile yang dimilikinya. Salah satu mobile yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu mobile android, karena sistem operasinya yang gratis.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile, yang biasanya digunakan pada handphone, smartphone, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi open source, Android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis mobile, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi game.

Game android memiliki berbagai macam genre, dan salah satunya adalah game kategori "Brain and Puzzle", yang dalam memainkannya dibutuhkan pemikiran dan ketelitian yang lebih dibandingkan genre game lainya, sehingga dalam pembuatanya juga tidak mudah. Di indonesia saat ini produksi game android masih belum banyak, dan kebanyakan produksi game android memilih memproduksi game genre "Casual" yang lebih sederhana dalam pembuatanya, sehingga game android kategori "Brain and Puzzle" hampir tidak ada, untuk itu dibuatlah game "Labirin Hantu", yang merupakan salah satu game genre brain

and puzzle. Dalam game Labirin Hantu, sangat penting adanya pembuatan map game atau tempat permainan yang berupa peta sebuah wilayah, karena pada map tersebut akan dijadikan sebagai tempat utama permainan game.

Tiled atau lebih dikenal dengan "Tiled Map" adalah salah satu software atau perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat map game, dan pada pembuatan game Labirin Hantu, software ini juga digunakan dalam merancang dan membuat map game yang ada pada game tersebut, mulai dari pembuatan map labirin, peletakkan posisi koin, peletakkan posisi hantu, peletakkan posisi karakter dan lainya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada di atas tersebut, maka dapat diambil sebuah rumusan masalahnya yaitu : Bagaimana membuat Map Game Labirin Hantu untuk android Menggunakan Tiled?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan map game untuk game android kategori "Brain and Puzzle".

2. Pembuatan Map Game Labirin Hantu yang meliputi:
 - a. Pembuatan gambar- gambar yang dibutuhkan pada pembuatan map game.
 - b. Pembuatan peta labirin.
 - c. Penentuan pintu keluar dan jalan keluar peta labirin.
 - d. Pembuatan batas gerak karakter.
 - e. Penentuan peletakkan:
 - Posisi awal karakter.
 - Posisi Hantu terlihat dan area gerak hantu terlihat.
 - Posisi Hantu tidak terlihat, area gerak hantu tidak terlihat, dan tombol untuk melihat hantu tidak terlihat.
 - Posisi Koin.
 - Posisi Genangan air.
 - Posisi Pelampung.
 - Posisi Kabut dan tombol penghilang kabut.
 - Posisi Api.
 - f. Pembuatan peraturan permainan pada setiap Map Game.
3. Software yang digunakan :
 - a. Corel Draw X5
 - b. Adobe Photoshop CS5
 - c. Tiled 0.8.1.

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam pembuatan Map Game ini, termasuk mengenai coding dan penginstalan software.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah map game yang berkualitas yaitu Map Game Labirin Hantu yang dapat dimainkan di mobile android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata yang berkualitas, untuk membantu dan mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun Map Game, sehingga dapat menghasilkan suatu karya map game yang berkualitas.
3. Mengembangkan ilmu yang diperoleh dari pendidikan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi, khususnya yang berhubungan dengan multimedia.
4. Menambah keragaman pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Memberikan informasi tentang bagaimana cara membuat map game.
6. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang khususnya di bidang pembuatan map game.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Analisis dari beberapa game yang telah ada.

Melakukan analisis dari berbagai macam map game yang telah ada, agar map game yang dihasilkan lebih menarik dan menghibur.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan isi penelitian, dan mengumpulkan informasi yang bisa dibuat sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

3. Metode Eksperimental

Melakukan uji coba map game, apakah map game yang dibuat bisa dimainkan sesuai dengan rancangan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai macam konsep dasar pembuatan map game, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam membuat map game.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan Map Game, serta perancangan komponen – komponen yang menyusun Map Game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan map game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik di masa mendatang.