

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* memang belakangan ini sangat pesat, *game-game* tersebut meliputi *game* online dan *game* offline. *Game* itu sendiri adalah sebuah aplikasi / *software* yang mensimulasikan kehidupan nyata manusia kedalam sebuah perangkat lunak, sehingga user / orang yang memainkan *game* seolah-olah seperti masuk kedalam dunia *game*.

Ada banyak *software* untuk membuat *game* / *game engine*, seperti : Cry Engine 3, Unreal Development Kit (UDK), Source Engine, *GameMaker* : Studio. *GameMaker Studio* adalah sebuah tool / alat untuk men develop sebuah *game* dengan mudah dan cepat. Fitur-fitur yang terdapat pada *GameMaker Studio* ini dapat dengan cepat pengembang pelajari. Dalam *GameMaker Studio* ini juga disediakan tempat untuk pengembang mempublish *game* pengembang secara online dan disediakan juga pilihan apabila pengembang akan membuat *game* pengembang bisa dimainkan pada Android, IOS, Mac, bahkan windows 8. Untuk membuat *game* dengan menggunakan *GameMaker Studio* pengembang juga membutuhkan *software* pendukung seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator Disini berfungsi dalam pembuatan design karakter, background, dan benda-benda yang dibutuhkan pada *game* tersebut seperti: tangga, kotak, pintu, dll. Selain itu kreativitas, inovasi, imajinasi dan

pemahaman logika juga sangat berpengaruh dengan kualitas *game* yang dibuat.

Sebagai kecintaan pengembang pada dunia *game* dan juga keinginan pengembang untuk memajukan industri *game* Indonesia yang saat ini sedang mengalami banyak kemajuan dengan bermunculannya *game-game* buatan Indonesia yang masuk ke pasar global yaitu *DREADOUT*. Oleh karena itu pengembang sangat tertarik untuk mendalami *GameMaker Studio* untuk membuat *game* yang pengembang inginkan. Selain fitur yang mudah dipelajari *GameMaker* juga lebih cepat dalam pembuatan *game*. Pengembang mencoba merancang pembuatan *game* hasil imajinasi pengembang yaitu *The Adventure of Udin*.

Game ini dibuat Menggunakan *GameMaker Studio*, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Graphic Gale. Pemain tidak akan terbebani dari masalah grafik yang terlalu berat. Semua komputer/notebook dengan OS Windows XP, Windows 7 atau pun Mac OS pasti tidak akan mengalami masalah untuk memainkan *game* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang penulis bahas dalam penelitian ini adalah "bagaimana cara membangun *game The Adventure of Udin* dengan menggunakan *GameMaker Studio*?".

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan semula maka perlu adanya batasan masalah, penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup yang lebih spesifik, yaitu :

1. *Game* ini bertipe *Platform Adventure*.
2. *Game* ini dapat dimainkan untuk semua umur karena tidak mengandung kekerasan dan bahasa yang kasar.
3. *Game* dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. *Game* terdiri dari 4 level, setiap levelnya mempunyai tingkat kesulitan tersendiri dan user harus menemukan jalan untuk naik ke level selanjutnya.
5. *Software* yang digunakan adalah *GameMaker Studio*, dan *software* pendukungnya : Adobe Illustrator, Graphics Gale, Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Membangun suatu karya yang potensial dengan harapan bisa menjadi karir dan bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemrograman lainnya.
2. Sebagai salah satu wujud kecintaan penulis pada dunia *game* dan sebagai hiburan bagi yang menyukai *game* ber genre *Platform Adventure*.

3. Memperkaya jumlah aplikasi *game* buatan STIMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
4. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program strata 1 STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak – pihak yang membaca karya ilmiah ini untuk membantu dalam memajukan *industry game* di Indonesia.
2. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar *game* dan alternatif *game* pada genre *Platform Adventure*.
3. Sebagai bahan pembelajaran untuk user yang ingin lebih mengenal *GameMaker Studio*.
4. Memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan tahap membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber yang berkaitan dengan skripsi ini, baik berasal dari buku maupun internet.

2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis serta perancangan sistem *game The Adventure of Udin*, meliputi:

- a. Membuat plot *game*/cerita *game*.
- b. Merancang dan mendesain area permainan.
- c. Merancang dan mendesain karakter-karakter yang akan digunakan dalam *game*.
- d. Merancang dan mendesain item-item yang akan digunakan dalam *game*.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi ke dalam *software GameMaker Studio*

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi apakah telah memenuhi kriteria atau tidak.

5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan sebagai penjelasan proses pengerjaan system dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian yang bertujuan untuk menunjukkan hasil penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembuatan *game* ini mulai dari definisi *game*, sejarah *game*, tipe *game*, genre *game*, rating *game*, aturan permainan, protokol komunikasi, hingga aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *flowchart*, dan perancangan *game* mulai dari perancangan map, hingga perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level *game* yang dibuat, dan pengujian *game* berupa *whitebox testing*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan skripsi ini.

