

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat dari perkembangan ilmu teknologi di dunia maya khususnya, sampai saat ini menunjukkan perkembangan ide dan karya baru diberbagai bidang, teknologi game adalah salah satu yang menjadi sorotan. Sekitar tahun 2000 kemarin permainan yang dikenal dengan nama Ragnarok game online menjamur dan membuat para gamers dunia maya ketagihan, game ini berbasis game online dengan genre RPG. Kemudian baru ini muncul game baru berbasis flash yang bernama Angry Bird, game ini sukses membius para pecinta game mulai dari anak-anak sampai dewasa. Kemudian pada tahun 2012 ini juga dikembangkan game terbaru dengan basis HTML5.

Tetapi sayangnya kebanyakan game online yang beredar dan terkenal saat ini adalah buatan orang luar negeri dan pabrikan temana sekelas agate, buatan personal yang ingin menggali ilmu terbaru masih sangat minim ini terbukti dari masih minimnya share informasi dari para developer game indonesia. Saat ini para developer game banyak yang membidik ke game online karena bisa menjanjikan pasive income saat game itu booming di dunia maya.

Dari sekian banyak jenis game online, ini mengangkat tema game petualangan yang menceritakan tentang penyelamatan tawanan perang dengan basis game HTML5. Game ini merupakan game petualangan yang menggambarkan bagaimana seorang hero menghadapi rintangan yang ada demi menyelesaikan misi penyelamatan. Semua petualangan yang ada didalam game ini dibuat dari imajinasi penulis. Tujuan dibuatnya game ini yang utama ialah sebagai media pembelajaran untuk mengikuti perkembangan teknologi game terbaru dan game ini juga bertujuan sebagai media hiburan bagi pemain game dunia maya.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk latar belakang masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat massively multiplayer online browser game petualangan yang diberi nama "Penyelamatan Tawanan Perang" dengan menggunakan engine Construct 2?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisa permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dibuat suatu batasan masalah agar masalah yang dihadapi dapat lebih terarah dan tercapai suatu pemecahan yang optimal.

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis game ini adalah massively multiplayer online browser game.

2. Game ini dirancang untuk permainan single player.
3. Software utama yang digunakan adalah Construct 2 menggunakan sistem operasi windows 7.
4. Game ini dapat dimainkan semua umur khususnya anak-anak.
5. Game dimainkan secara online.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk mengeksplorasi perkembangan ilmu terbaru dari game online.
2. Memberikan hiburan pada orang yang memainkannya.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Menambah koleksi aplikasi game buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana belajar pembuatan game.

1.5 Manfaat Penelitian

Game Online "Penyelamatan Tawanan Perang" ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Mahasiswa, untuk berani mengeksplorasi ilmu baru dan memadukan antara ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan ilmu yang setiap hari update di dunia maya.

2. Untuk Masyarakat, dapat memberikan hiburan bagi yang memainkan game ini.
3. Bagi Sekolah Tinggi, secara tidak langsung dapat memberikan referensi sebagai dimensi intelektual yaitu laporan yang dibuat penulis dapat dijadikan sebagai penambahan pustaka AMIKOM Yogyakarta dan diharapkan bermanfaat di kemudian hari.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data pendukung bagi pembuatan game “Penyelamatan Tawanan Perang”. Metode-metode tersebut adalah :

1. Pengumpulan Data
Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi ini adalah studi literatur dan wawancara.
2. Pengujian dan Analisis
Pengujian dan analisis sistem berdasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi game yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.
3. Perancangan

Perancangan desain game yang meliputi flowchart game, perancangan proses, perancangan antarmuka, perancangan karakter, dan rincian game.

4. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembuatan game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang teori yang mendasari bagaimana alur cerita game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : beberapa macam peralatan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan game "Penyelamatan Tawanan Perang".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisis sistem, latar belakang cerita, flowchart, dan perancangan karakter.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba sistem dan program.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan skripsi ini.

