

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyaknya tugas-tugas sekolah atau kuliah, pekerjaan rumah atau kantor yang menumpuk sering membuat kita stres. Oleh karena itu kita selalu mencari hiburan. Banyak cara yang bisa ditempuh untuk mendapatkan hiburan. Salah satunya adalah dengan bermain game.

Diharapkan dengan adanya penggunaan game sebagai alternatif hiburan akan dapat menghilangkan kepenatan di tengah kesibukan yang kita jalani setiap harinya, dan lebih jauh dari itu, diharapkan sebuah game bisa dijadikan sebagai media untuk menguji ketangkasan, kecepatan reaksi, ataupun kecerdasan berpikir pemainnya.

Dalam penulisan skripsi ini akan dibahas mengenai pembuatan game 2D menggunakan *game engine* GTGE. Genre dari gamenya adalah *Jump and Run Side Scroller*.

1.2 Rumusan Masalah

Pembahasan skripsi ini berkisar pada bagaimana membuat game 2D *side scroller* yang unik, menarik, dan menyenangkan dengan menggunakan *game engine* GTGE.

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini dibuat dengan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Difokuskan pada pembuatan game 2D *side scroller* menggunakan *game engine* GTGE.
2. Menggunakan gambar model karakter, latar dan lingkungan permainan serta suara dan musik yang sudah tersedia pada game-game gratis.
3. Pembuatan level permainan hanya sebanyak tiga level.
4. Penggunaan game diutamakan pada sistem operasi berbasis Windows.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penulisan skripsi dengan judul *Pembuatan Game 2D Jump and Run Side Scroller "Ninja Yusuke" Menggunakan GTGE* ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer (S1) di Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat game 2D yang menarik dan menyenangkan menggunakan GTGE.
3. Memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat dalam bentuk game 2D.
4. Mengembangkan kemampuan diri dalam bahasa pemrograman Java.
5. Mempelajari dan mengembangkan game dengan menggunakan *game engine* GTGE.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Lebih mendalami bahasa pemrograman Java.
 - b. Sebagai langkah awal menjadi *game developer*.
 - c. Mendapat kepuasan batin karena dapat membuat sebuah game.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi dan aplikasi game.
 - b. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi.
 - c. Alternatif hiburan yang bisa digunakan oleh mahasiswa, dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta di sela-sela kesibukan.
3. Bagi Pengembang Game yang Menggunakan *Game Engine* GTGE
 - a. Dapat memberikan wacana baru tentang game yang dibuat menggunakan *game engine* GTGE.
 - b. Sebagai pemicu semangat para pengembang game dalam menggunakan GTGE.
4. Bagi Pengguna Game "Ninja Yusuke"
 - a. Memberikan hiburan yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Melatih kecepatan berpikir dan reaksi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan, dan batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Menguraikan secara singkat tentang game, yaitu definisi, jenis-jenis, sejarah perkembangannya, langkah-langkah pembuatannya dan membahas tentang *game engine* GTGE serta software-software yang digunakan dalam pembuatan game "Ninja Yusuke".

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi perancangan konsep game "Ninja Yusuke" yang berupa latar belakang cerita, rincian game, aturan-aturan permainan "Ninja Yusuke", arsitektur game dengan menggunakan notasi pemodelan UML (Unified Modeling Language) dan rancangan design antarmuka.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas lebih rinci tentang implementasi dari perancangan sistem dan hasil dari aplikasi game yang telah dibuat.

BAB V: PENUTUP

Memuat rincian kesimpulan yang dihasilkan dan saran-saran yang terkait dengan pengembangan game lebih lanjut.

