

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatnya perkembangan game komputer saat ini, menjadi salah satu kebutuhan, sebagai alternatif media hiburan untuk anak-anak, remaja dan bahkan dewasa. Adapun pilihannya sangat beragam seperti *racing, fighting, adventure, tactic, simulation*. Dan hampir semua orang menyukai game. Mulai dari game yang sederhana hingga game yang paling kompleks sekalipun. Selain itu antara satu orang dengan orang yang lain mempunyai selera jenis game yang berbeda-beda. Sehingga banyak peluang untuk pembuatan game dengan berbagai genre. Salah satunya game petualangan yang diminati banyak orang, karena adanya misi untuk menjelajahi dengan berbagai rintangan, membuat orang merasa ingin mencoba untuk menghadapi tantangan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin membuat sebuah game dengan nama dodan sebagai karakter utama yang mengusung genre petualangan didalam labirin dengan tampilan karakter berbeda dari yang pernah ada sebelumnya. Adapun jenis permainan dua dimensi ini dapat dimainkan dengan mudah karena konsep permainan labirin sudah banyak digunakan dan sangat familiar bagi para penikmat game. Selain itu dengan adanya permainan labirin tersebut, diharapkan bisa memberikan sebuah alternatif pilihan game dengan genre petualangan (*adventure*) dan dapat digunakan sebagai media hiburan oleh pecinta game. Sesuai dengan

topik yang dipaparkan di atas, maka dalam Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “ PEMBUATAN GAME DODAN MENGGUNAKAN GAME MAKER “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu Bagaimana membuat game “DODAN” menggunakan Game Maker ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game ini digunakan *software Game Maker*.
2. Ada 15 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
3. Game yang dibuat adalah *game singleplayer* yang berbentuk 2D.
4. Game hanya bisa di jalankan dengan sistem operasi Windows.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan alternatif media hiburan berupa game labirin yang bergenre petualangan.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi mahasiswa di dalam membuat game dan memberikan suatu permainan labirin yang dapat menghibur dengan genre petualangan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan tugas akhir, maka penulis akan menggunakan acuan dari sistem penulisan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai pengertian tentang game dan penjelasan mengenai software yang digunakan dalam proses pembuatan game.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai proses perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi pembuatan game sesuai dengan perencanaan.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan game dan beberapa saran yang mungkin diperlukan kepada peneliti yang akan datang.

