

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perkembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang di tawarkan industri game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat dimainkan hanya 1 orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game. Tak hanya berupa permainan saja, game saat ini juga dapat menjadi media pembelajaran yang akan mengangkat budaya di indonesia khususnya adalah kebaya.

Di game kali ini penulis mengangkat tema tentang baju kebaya modern di indonesia. Karena game ini memberikan kesan pernikahan dengan baju kebaya yang beragam dan banyak sekali jenisnya. Sekarang ini kebaya Indonesia semakin dikenal di seluruh dunia. Dengan dikenalnya kebaya indonesia di seluruh dunia, semakin membuat kita bangga akan budaya negara tercinta, selain itu melalui kebaya juga bisa membantu memperkenalkan Indonesia di mata dunia.

Ada yang mungkin ingin memilih kain yang tipis untuk musim panas atau lengan panjang untuk musin penghujan kita tentu ingin jadi pusat perhatian karena terlihat cantik pada saat pernikahan. Sehingga kebaya bisa dibuat dengan berbagai macam model sesuai dengan trend fashion yang berkembang dan sesuai tempat

dan kondisi di seluruh dunia. Karena kebaya indonesia semakin dikenal di seluruh dunia, maka kita harus selalu berusaha mengembangkannya.

Sudah banyak yang mengakui bahwa kebaya indonesia adalah salah satu pakaian yang unik. Meskipun diubah sedemikian rupa, namun model kebaya indonesia tetap mencerminkan kebudayaan indonesia. Mungkin karena kebaya indonesia memenuhi unsur etnik yang hanya dimiliki oleh bangsa indonesia saja sehingga membuat penduduk dunia mengakui keunikannya

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah game dengan judul "Perancangan Game Wedding Season Show Berbasis Html5 Menggunakan Construct 2" dan biasanya mudah untuk dimainkan, tidak perlu berfikir keras untuk memainkannya, sederhana, berguna juga untuk memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat dan bisa menambah pengetahuan mode dan bisa meningkatkan pengetahuan juga tentang kebaya modern yang ada di indonesia. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah game sederhana berbentuk 2 dimensi yang bisa menghibur, bisa melatih konsentrasi, meningkatkan budaya indonesia, dan dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain game play yang tidak sulit?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan game komputer ini, yaitu :

1. Kategori game ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan model hanya menggunakan 1 model saja.
3. Tampilan baju kebaya hanya berjenis 1 pakaian blouse.
4. Game ini mencantumkan tema kebaya modern di Indonesia.
5. Tampilan game yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
6. Navigasi permainan menggunakan mouse.
7. Input hanya menggunakan mouse.
8. Game yang akan dirancang hanya memiliki 4 level dan 12 sub level permainan saja.
9. Game belum mencantumkan rating dan skor.
10. Game hanya bertujuan sebagai pengenalan tentang istilah-istilah fashion saja.
11. Game dirancang dengan menggunakan construct 2 yang berbasis html5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.

3. Mendapatkan pengetahuan lebih banyak tentang mode.
4. Dapat memberikan arahan tentang mengembangkan budaya Indonesia.
5. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang budaya Indonesia.
 - b. Dapat menambah wawasan tentang construct 2.
 - c. Menambah wawasan mendesain game yang kompleks.
 - d. Dapat memberikan pengetahuan mode di bidang fashion kebaya masa kini.
2. Bagi Gamers
 - a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian, dan mendapat pengetahuan di dunia fashion mode terutama kebaya.
 - b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan game, seperti langkah – langkah pembuatan game, mulai dari perancangan hingga game selesai. Penulis juga mempelajari logika pada beberapa game berbasis html5, kemudian penulis memilah beberapa yang diperlukan untuk membuat sebuah game. Dalam perancangan game, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar – gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan game.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada tutorial – tutorial even pada construct 2, literature dan situs internet yang berhubungan dengan game yang akan dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, dan penjelasan mengenai software – software yang digunakan dalam perancangan game.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari implementasi, pembahasan, dan pengujian sistem yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

