

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat dari perkembangan teknologi game di dunia maya khususnya, sampai saat ini menampilkan perkembangan ide dan karya baru dengan berbagai jenis. Banyak game bermunculan yang dikembangkan oleh perorangan atau organisasi, dengan adanya social media facebook game didalamnya juga berhasil membius para pecinta game mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kemudian baru ini muncul game baru berbasis flash yang bernama Angry Bird, pecinta game ini beragam mulai dari anak-anak sampai dewasa. Dari kasus tersebut sampai saat ini telah dikembangkan perangkat lunak yang dapat membuat game dengan tampilan seperti flash dengan basis lain yaitu HTML5.

Tetapi sayangnya kebanyakan game online yang beredar dan terkenal saat ini adalah buatan orang luar negeri dan perusahaan berskala besar, sampai saat ini masih sangat minim share informasi dari para developer game Indonesia. Para *developer game* besar banyak yang membidik ke arah game online karena selain bisa memberikan hiburan juga mampu menjanjikan *pasive income* saat game yang dibuat terkenal dan dimainkan oleh banyak orang di dunia maya.

Dari sekian banyak jenis game online, game ini mengangkat tema game petualangan yang menceritakan bagaimana seorang kapten harus menghadapi musuh yaitu para *alien* yang akan datang menyerang ke bumi dan basis game ini

adalah HTML5. Semua petualangan yang dalam permainan dibuat dari imajinasi penulis. Tujuan dibuatnya game ini yang utama adalah sebagai media pembelajaran untuk mengikuti perkembangan teknologi game terbaru dan game ini juga bertujuan sebagai media hiburan bagi pecinta game di dunia maya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk latar belakang masalah yang sudah dibahas diatas maka didapatkan sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana membuat *massively multiplayer online browser game* petualangan yang diberi nama "Misi Sang Kapten" berbasis HTML 5 dengan menggunakan software 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 lebih optimal.

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis game yang dibuat adalah *browser game*.
2. Game ini dirancang untuk permainan *single player*.
3. Game ini dapat dimainkan semua umur khususnya anak-anak.
4. Game dimainkan secara online melalui social media *facebook*.
5. Software utama yang digunakan adalah Construct 2 dan menggunakan sistem operasi windows 7.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Memberikan hiburan bagi para pecinta game.
2. Untuk mengeksplorasi perkembangan teknologi baru dari *game online*.
3. Menambah koleksi aplikasi game buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana pembelajaran membuat game.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Game Online “Misi Sang Kapten” ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Mahasiswa, agar lebih berani mengeksplorasi ilmu baru dan memadukan antara ilmu yang didapat di perkuliahan dengan ilmu yang dipelajari secara *otodidak*.
2. Untuk Masyarakat, semoga dapat memberikan hiburan bagi yang memainkan game “Misi Sang Kapten”.
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 “Misi Sang Kapten”. Metode-metode tersebut adalah :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi ini adalah studi literatur.

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 "Misi Sang Kapten".

## **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.