

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Adanya perkembangan teknologi informasi menyebabkan manusia dengan mudah mendapatkan informasi dan hiburan untuk mengisi kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi. Salah satu teknologi *smartphone* yang telah berkembang cukup pesat dan salah satunya paling banyak diminati oleh masyarakat yaitu adalah *game*. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang sering untuk mengisi waktu dan sebagai penyelegar pikiran. *Game platformer* merupakan salah satu genre *game* yang banyak dimainkan hingga saat ini walaupun sudah banyak modifikasi *gameplay*. Dalam genre ini pemain harus menjalankan karakter dari titik A ke B dan di sepanjang perjalanan mereka akan berhadapan dengan sejumlah rintangan yang menghadang, serta harus cukup lincah dan gesit untuk lompat dari satu *platform* ke yang lain.

Dalam pembuatan suatu *game* memerlukan suatu *software* atau aplikasi yang disebut *Game Engine*. Aplikasi *game engine* sendiri hanya dapat digunakan oleh perusahaan *developer game* itu sendiri, sehingga untuk dapat membuat suatu *game* harus bergabung dengan tim *developer* tertentu, akan tetapi *game engine* saat ini sudah bisa digunakan oleh orang banyak, karena sudah tersedia beberapa *software game engine* yang gratis maupun berbayar. Sehingga seseorang dapat membuat *game* mereka sendiri, salah satu dari *game* tersebut adalah Construct 2.

. Sekarang ini sudah banyak aplikasi untuk pembuatan *game* (*Game Engine*) sehingga seseorang dapat membuat *game* mereka sendiri. Salah satu dari *game engine* tersebut adalah Construct 2.

Construct 2 adalah *game* editor berbasis HTML 5 yang dikembangkan ke beberapa platform seperti HTML 5 Website, Google Chrome Webstore, Facebook, Android, Windows Phone dan Windows 8. Pemanggilan fungsi-fungsi di Construct 2 dilakukan dengan menggunakan pengaturan *Events* yang telah disediakan. *Events* merupakan pilihan *action* dan kondisi yang akan menjadi nyawa dalam *game*, sehingga *game* akan berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

*Game* yang penulis buat merupakan sebuah *game platformer adventure* yang mengadaptasi konsep dan alur dari *game* Super Mario Bros tetapi penulis membuat asset dalam *game* bermuatan local seperti karakter wayang dan bangunan berupa candi. *Game* ini bercerita tentang karakter lucu yang bernama "SEMAR" yang berkelana dengan menghadapi beberapa rintangan dalam perjalanannya.

Berdasarkan latar belakang yang di sampaikan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah bagaimana cara membuat *game platformer adventure* dengan judul Perancangan *Game* "SEMAR ADVENTURE" Menggunakan Construct 2 Untuk Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah bagaimana membuat sebuah *game* bergenre *platformer* yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan dengan judul *game* Perancangan Game “SEMAR ADVENTURE” Menggunakan Construct 2 Untuk Perangkat Android.

## 1.3 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam perancangan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini berbasis HTML yang dimainkan dengan tampilan 2 dimensi secara *offline*.
2. *Game* ini berbasis android.
3. *Game* ini dimainkan secara perseorangan (*singleplayer*).
4. *Game* ini dimainkan dengan sentuhan (*touchscreen*).
5. Aplikasi (*software*) yang digunakan adalah Construct 2 sebagai *game engine*, Web Browser Google Chrome untuk menampilkan dan menguji *game* yang dibuat.
6. Dalam *game* ini terdapat 4 stage yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda yang harus ditempuh pemain.
7. *Game* ini akan diunggah pada Google Playstore

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Media implementasi dari pengetahuan penulis mengenai pembuatan *game* menggunakan Construct 2.
2. Menghasilkan *game* untuk menghibur pemain di waktu senggang.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dari Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Strata 1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

##### 1.5.2 Bagi Pengguna

1. Membuat waktu senggang lebih menyenangkan.
2. Tertarik untuk memainkan *game* genre platformer.

##### 1.5.3 Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan dapat menambah

keilmuan serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

## **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Melakukan observasi (pengamatan) terhadap game yang telah beredar dan diminati banyak orang dan mengamati orang-orang pada umumnya dalam memainkan suatu game.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Metode yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, buku, maupun internet.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

Tahap segala pekerjaan dan aktifitas yang terjadi sebelum tahap pembuatan game seperti sketsa, pencarian material berupa gambar, audio, design dan pemilihan font.



### 1.6.3 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan sistem menggunakan metode yang dikenal dengan nama *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk mengembangkan *game* agar dapat lebih terstruktur dan teratur. Metode ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* kemudian *relase*.

### 1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penelitian penelitian ini, maka peneliti mengelompokkan materi penelitian menjadi lima (V) bab, yaitu:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

**BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini membahas tentang analisis permasalahan yang ada, analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.

**BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas implementasi *game* yang telah dibuat dan melakukan pembahasan dari hasil uji coba aplikasi yang dibuat.

**BAB V: PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diberikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**