

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia game saat ini berkembang sangat pesat seiring kemajuan teknologi yang ada. Game yang ada untuk anak – anak bahkan orang dewasa sekaligus kini tersedia banyak dari yang berbayar ataupun gratis. Game sebagai media hiburan sangat membantu mengembalikan keceriaan saat kita jenuh dan merasa bosan.

Beberapa waktu silam mungkin kita sempat dihebohkan dengan munculnya *Nintendo*, tapi seiring kemajuan teknologi komputer saat ini kita bisa menggunakan alat permainan yang tergolong sudah luar biasa majunya. Saat ini kita bisa menggunakan *desktop* , *playstation* yang grafisnya sudah hampir bisa dikatakan luar biasa.

Jenis game bermacam – macam mulai dari *adventure*, *fighting*, *racing*, *shooting*, *simulation*, *sport*, *strategy* dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu jenis game yang cukup menantang yaitu *adventure*, game *adventure* sering kali berkaitan dengan rintangan, dimana rintangan yang ada harus dipecahkan secara cepat, tepat dan akurat. Manfaat dari game ini yaitu melatih kecepatan reflek dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul.

Game sebagai media yang paling diminati oleh orang – orang yang ingin melepas penat serta kebosanan ini juga tidak lepas dari dampak tertentu dari para

pemainnya. Baik dampak positif maupun dampak negatif. Banyak game yang memberi manfaat baik bagi pemainnya, namun adapula yang memberi dampak buruk seperti game yang mengandung unsur pornografi dan juga kekerasan.

Atas dasar itulah penulis ingin mencoba menghadirkan sebuah game berjenis adventure, yang berjudul “ *Postman On the Way*” sebagai media hiburan yang bermanfaat, menarik, mudah dimainkan dan bisa mengasah kecepatan reflek bagi pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana cara membuat game “*Postman On the Way*” dengan menggunakan *Construct 2*?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis akan membatasi semuanya sebatas :

1. Game ini ber *genre Adventure*.
2. Game ini bertipe 2 dimensi.
3. Game ini terdiri dari 1 mode permainan
4. Software yang digunakan adalah :
 - a. Construct 2
 - b. CorelDraw X6

5. Penulis tidak membahas software lain, selain *Construct 2*, *CorelDraw X6*. Walaupun penulis menggunakan software lain untuk membuat game ini.
6. Kategori game ini adalah single player.
7. Game ini bersifat *offline*
8. *Publish Playstore*.
9. Game ini ditujukan untuk umur di atas 6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Game "*Postman On the Way*".
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan program Strata satu Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti kegiatan pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pada prinsipnya memiliki aspek manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah jenis varian game *adventure* yang beredar.
2. Memberikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang sedang menyelesaikan skripsi.
3. Menambah kreatifitas dan kemampuan dalam membuat game.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan yaitu metode tahapan pengembangan *Game Development Life Cycle*. Tahap metode ini sebagai berikut :

- a. *Pitch* (konsep)
- b. *Pre-Production*
- c. *Main Production*
- d. *Alpha Testing*
- e. *Beta Testing*
- f. *Distribution* (distribusi)

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing - masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori, teori perancangan, metode pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap – tiap fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa *Beta testing* dan *Blackbox testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

