

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi membuat kebutuhan dan keinginan manusia bertambah. Salah satu teknologi yang digemari dari segala kalangan masyarakat saat ini adalah game. Game merupakan salah satu media hiburan yang paling populer untuk semua usia. Sejak pertama kali ditemukan sampai saat ini, teknologi game telah mengalami kemajuan yang pesat. Hal ini ditandai berkembangnya jenis game, produk ,alat , dan jenis interaksi game dengan penggunaan yang semakin beragam bentuknya. Dilihat dari perkembangan ini, Industri dan bisnis pengembangan game juga menjadi suatu hal yang menjanjikan .Tidak dapat dipungkiri, bahwa saat ini game telah membaur dengan masyarakat. Dapat terlihat dari game center atau biasa disebut warnet game yang sudah banyak tersebar di kota bahkan di plosok desa. Dengan bermain game , cukup banyak dampak positif yang akan di dapat oleh orang yang bermain game, game dapat berperan sebagai media hiburan , penghilang rasa jenuh ,serta menambah wawasan dan pengetahuan.

Salah satu genre game yang paling populer di kalangan pengguna android dan tablet saat ini adalah platformer, dimana user mengendalikan sebuah karakter yang mempunyai gerakan dasar maju, mundur, dan melompat. Dengan tujuan atau goal yang sudah ditentukan, user berkewajiban menyelesaikan misi yang sudah ditentukan

untuk bisa memenangkan game ini. Dengan kepopuleran game ini dikalangan pengguna android dan tablet penulis tertarik untuk membuat game berjudul The Dungeon Warrior. Game ini merupakan game berbasis android yang ber-*genre* platformer dengan grafik pixel style dua dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam skripsi ini , yaitu:

1. Bagaimana membuat game ini mudah untuk dimainkan dan dapat menghibur untuk pemain.
2. Bagaimana membuat game ini dapat dimainkan oleh semua umur.

1.3 Ruang Lingkup

Batasan-batasan yang ada pada perancangan game ini adalah:

1. Game dirancang untuk smartphone yang ber-platform android versi 2.3 keatas.
2. Game dirancang menggunakan software construct 2.
3. Tidak memerlukan koneksi internet atau menggunakan sistem offline.
4. Tidak ada fitur pembelian item dengan real money pada game.
5. Usia minimal untuk memainkan game ini adalah 5 tahun.
6. Usia maksimal untuk memainkan game ini adalah 60 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah:

1. Merancang dan menghasilkan game “The Dungeon Warrior” dengan genre platformer untuk smartphone berbasis android , yang menarik dan menghibur para pemainnya.
2. Menghasilkan game dengan tampilan 2D yang interaktif dan fitur-fitur yang menarik bagi pemain.
3. Menghasilkan game yang dapat dimainkan oleh semua kalangan usia (anak-anak,dewasa,tua)

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan skripsi ini adalah:

1. Pemain dapat terhibur dengan memainkan game platformer yang interaktif dan memiliki grafik 2D yang menarik.
2. Game ini dapat menjadi alternatif untuk game bergenre platformer lainnya.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian dan pembuatan game ini terbagi menjadi dua yaitu metode analisis dan metode perancangan.

1.5.1 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang skripsi ini, Analisis dilakukan dengan:

1. Studi pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui media yang ada seperti buku, *e-book*, jurnal ataupun *website*. Pencarian data ini dimaksudkan untuk mendapatkan teori-teori yang dapat menunjang dan menjadi dasar pengembangan game ini.

2. Analisis game sejenis

Analisis game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap game yang serupa atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan game yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang diperlukan dalam perancangan dan untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan antara game-game sejenis dengan game yang akan dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum dan analisis kasus yang diteliti meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan pengembangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar buku atau tulisan ilmiah yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian.