

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sarana hiburan bagi siapa saja untuk mengembalikan pikiran yang telah jenuh. *Game* bisa dimainkan siapa saja, baik dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga lanjut usia bergantung pada kriteria *game* yang dimainkan, banyak jenis *game* yang sekarang sudah banyak beredar dipasaran, mulai yang berjenis 2D hingga 3D, dan kini sudah memiliki tampilan grafis yang realistis [1]. Saat ini Penggunaan teknologi untuk menunjang kehidupan manusia yang semakin memudahkan Kita dalam melakukan segala hal, termasuk juga dalam pembuatan atau perancangan *game*, jika dahulu untuk membuat sebuah *game* setidaknya kita harus menguasai Bahasa pemrograman seperti C++, C#, Ruby, dan masih *banyak* lagi, kesulitan inilah yang membuat banyak pengembang *software game engine* untuk membuat aplikasi pengembangan *game* dengan tujuan mempermudah para pengembang *game*. Salah satu *game engine* yang populer adalah Construct 2.

Construct 2 merupakan salah satu dari *game engine* berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, dirancang khusus untuk game 2D. Dengan construct 2 membuat *game* menjadi mudah hanya *drag and drop* objek yang ada, menambahkan *behavior*, dan membuatnya hidup dengan *events*. *Layout editor* yang menjamin *What-you-see-is-what-you-get* pada visual *interfacenya* sehingga semua orang bisa membuat

Game, sesuai keinginan mereka tanpa harus bersusah payah membuat *script* codingan lagi, dengan construct 2 kita dapat membuat berbagai macam jenis *game* sesuai *platform* dan *genre* yang kita inginkan.

Menurut data statistik dari <https://www.statista.com/statistics/256772/most-popular-app-categories-in-the-google-play-store/> Statistik menunjukkan kategori *game* yang paling populer di *Google Playstore* yang diberi peringkat berdasarkan jumlah unduhan. Pada kuartal ketiga tahun 2017, Aplikasi *game* berada di posisi pertama dengan 6,9 miliar unduhan aplikasi. Hal ini tentunya membuat para *developer game* saling berlomba-lomba untuk membuat *game* yang unik mulai dari grafis, cerita, *gameplay* dan lain-lain, *game* tap-tap zombie dibuat sedemikian rupa untuk menarik para pemain dengan menggabungkan *game Rpg* petualangan dengan *gameplay* tap-tap sederhana, yang diharapkan mampu diterima baik oleh para pemain sehingga dapat bersaing dengan *developer-developer* baru.

Game Tap-Tap Zombie ini merupakan *game* 2D yang dibuat menggunakan Construct 2 sebagai *game engine*, dimana *game* Tap-Tap zombie ini menceritakan tentang seseorang pria yang terbangun disebuah rumah dan harus menerima kenyataan bahwa ia hidup dikelilingin banyak zombie diluar sana, untuk mencari tempat yang lebih aman iya harus menjelajahi tempat-tempat baru demi bisa bertahan hidup dari zombie yang bisa menyarang kapan saja, dengan sumber daya yang terbatas mampukah menyelesaikan misi dari Rave dan menemukan tempat yang aman bagi dirinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi yaitu Bagaimana membuat *game* Tap-tap Zombie bergenre RPG dan dapat dinikmati oleh anak-anak dan orang dewasa, berbasis android menggunakan construct 2?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan *game* Tap-Tap Zombie ini sebagai berikut:

1. Game dibuat dengan menggunakan construct 2 versi R255 *personal License*.
2. Minimal versi sistem operasi *android* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah versi 4.2 (*Jelly Bean*).
3. *Game* Tap-Tap Zombie ini bergenre *action* RPG.
4. Dimainkan *single player*, dan memiliki grafis 2 Dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah *game* bergenre *RPG* yang dapat dinikmati semua umur.
2. Penulis mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

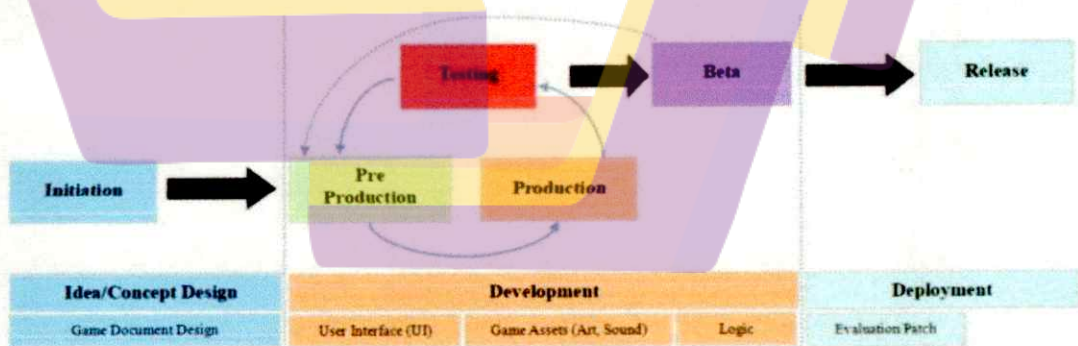
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari pembuatan game ini adalah:

1. Sebagai tahap akhir kelulusan program Strata 1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.
3. Memberikan warna baru pada gameplay game tap-tap yang sudah ada.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi game pada penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)*, *Game Development Life Cycle (GDLC)* adalah tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah *game* (permainan digital) yang umumnya terdiri dari 6 fase utama yaitu Inisialisasi, Pra-Produksi, Produksi, *Testing* (Pengujian), Rilis versi Beta dan Rilis versi lengkap.



Gambar 1.1 Metode GDLC

Sumber: <http://id.imedia9.net/2016/01/apa-itu-game-development-life-cycle.html>

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian terdiri dari beberapa bab, yang pembahasan setiap babnya akan saling terkait antara bab satu dengan bab yang lain. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I – PENDAHULUAN

Bagian ini berisikan informasi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Metode yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi mengenai teori dan penjelasan lainnya yang relevan mengenai *Game*, android dan construct 2 lain yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini diantaranya sejarah *game*, android, *game engine*, dan *genre game*

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini berisi tentang data – data yang dibutuhkan dalam perancangan suatu sistem, serta tampilan interface dari *Game Tap-Tap Zombie* itu sendiri.

BAB IV – IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang implementasi *event* pembuatan *Game* yang sudah di terapkan pada *Tap-tap Zombie* dan evaluasi mengenai *system* yang sudah dirancang.

BAB V – PENUTUP

Bagian ini berisi mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan tugas akhir, serta saran – saran penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak yang berkepentingan.

