

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi yang pesat disetiap tahunnya termasuk pada perkembangan komputer/PC, penggunaannya tidak hanya untuk mempermudah pekerjaan dan sebagai alat komunikasi saja. Namun mulai meluas dan multifungsi, salah satunya adalah media hiburan melalui kehadiran *game*. Berdasarkan hasil survey *International Game Developers Association* pada tahun 2017, platform desktop/PC terpilih sebagai peringkat tertinggi pertumbuhan industri *game* masa depan. Dimana responden pemilih desktop/PC berada pada angka 74%, disusul dengan konsol di urutan kedua, dan Android di urutan ketiga. (*International Game Developers Association*, <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/>, diakses pada tanggal 12 Mei 2019 pukul 13:25).

Terdapat banyak macam *game* dengan menggunakan komputer sebagai mediana. Berdasarkan platformnya ada *game* desktop, android, konsol, dan masih banyak lagi. Dari dimensinya *game* dibagi menjadi dua yaitu *game* 2D dan 3D, sedangkan dari kategori terdapat jenis *game* seperti *action game*, *adventure game*, RPG (*Role Playing Game*), RTS (*Real Time Strategy*), FPS (*Firs Person Shooter*), *puzzle*, *side scrolling* 2D dan lain sebagainya. Bahkan terdapat banyak

game yang tipenya merupakan kombinasi dari tipe-tipe yang telah disebutkan di atas, sehingga *game* menjadi semakin rumit.

Penulis akan membuat *game* bergenre *side scrolling adventure* menggunakan platform desktop, dengan dasar survey IGDA pada tahun 2017 dimana platform dekstop/PC terpilih menjadi peringkat tertinggi pertumbuhan industri *game* masa depan. Selain untuk mengetahui pembuatan *game* "ESKID", tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil klasifikasi *game* setelah diunggah ke IGRS (*Indonesia Game Rating System*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana membuat *Side Scrolling Game* "ESKID" menggunakan *Game Maker Studio*?

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* terdiri dari 3 level Dan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda disetiap levelnya.
2. *Genre game* adalah *side scrolling*.
3. *Game* bersifat *single player*.
4. *Game* di mainkan secara *offline*.
5. Lembaga *rating* yang digunakan adalah IGRS (*Indonesia Game Rating System*).
6. Input dan navigasi menggunakan *keyboard*.
7. *Game* dimainkan di desktop

8. Aplikasi yang digunakan:
 - a. Game maker studio
 - b. Camtasia Studio 6
 - c. Inkscape
9. Tampilan yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
10. Jenis *game* yang dibuat merupakan *side scrolling game*, di mana karakter dapat bergerak ke kanan, kiri, melompat dan menunduk di ikuti dengan gerakan *background*.
11. *Game* ini dibuat untuk berbagai kalangan dengan minimal usia 3 tahun.
12. Tidak membahas aplikasi lain, selain aplikasi yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *side scrolling game* menggunakan game maker studio yang berbasis desktop/PC dengan tampilan grafis 2 dimensi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis :

Untuk menambah keilmuan dan pengetahuan baru mengenai pengembangan *side scrolling game* menggunakan *Game Maker Studio*.

2. Manfaat bagi mahasiswa:

Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain untuk penelitiannya dan sebagai bahan pengembangan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Mencari sumber buku, artikel, dan literatur internet yang berhubungan dengan topik penelitian. Kemudian mempelajari dan memahami materi tersebut sebagai penunjang dalam penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap *game* dari penelitian sejenis.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah *Indie Game Development*, yaitu proses pengembangan *game* yang berdiri sendiri tanpa ikatan dan bantuan apapun dari pihak lain.

1.6.3 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan *alpha testing* dan *beta testing* dan pengolahan data *beta testing* menggunakan skala likert.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Berikut uraian singkat sistematika penulisan skripsi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang analisis dan pengembangan *game*, serta menjelaskan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai tahapan analisis kebutuhan sistem serta konsep dan pengembangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil dari implementasi, pembahasan dan pengujian *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi simpulan dan saran dari seluruh isi laporan yang telah dibuat.