

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak orang yang memiliki komputer karena perangkat ini telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk pekerjaan, pendidikan, hiburan, maupun komunikasi. Dengan komputer, kita dapat menyelesaikan tugas-tugas kompleks dengan lebih cepat, seperti mengolah data, membuat presentasi, atau bahkan bekerja secara remote. Salah satu alasan utama orang-orang membeli komputer sekarang adalah untuk bermain game.

Game menawarkan pengalaman yang seru, menantang, dan menghibur. Game komputer sering kali dirancang dengan grafis yang menarik, cerita yang mendalam, dan mekanisme permainan yang memikat, sehingga pemain dapat terlibat secara emosional dan merasakan kepuasan saat menyelesaikan tantangan. Selain itu, bermain game juga menjadi cara untuk melepas stres setelah menjalani rutinitas sehari-hari. Selain aspek hiburan, game komputer juga memungkinkan orang untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia, menciptakan ikatan sosial dan komunitas yang kuat.

Berbagai genre game telah berkembang seiring kemajuan teknologi, salah satunya adalah game 2D platformer, yang menekankan ketepatan waktu, refleksi, dan kemampuan pemain dalam menghadapi rintangan. Beberapa contoh populer seperti Super Mario Bros, Celeste, dan Hollow Knight membuktikan bahwa meskipun sederhana, genre ini tetap diminati karena mampu memberikan tantangan yang menarik. Namun, sebagian besar penelitian dan pengembangan game 2D platformer sebelumnya hanya berfokus pada pembuatan mekanik dasar seperti lompat, serang, dan menyelesaikan level. Masih jarang penelitian yang mengembangkan mekanik baru dan inovatif untuk memperkaya pengalaman pemain.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini tidak hanya berfokus pada perancangan dan pembuatan game, tetapi pada pengembangan game dengan

menghadirkan fitur-fitur unik yang membedakan Skelly and Jelly dari platformer lain, seperti mekanisme senjata yang bukan hanya sebagai alat untuk menyerang tetapi juga sebagai alat untuk memecahkan puzzle, sehingga memberikan variasi strategi baru, serta story progression yang tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga diintegrasikan ke dalam gameplay melalui interaksi, dialog, dan progres dalam game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah bagaimana cara membuat Game 2D Platformer "Skelly and Jelly".

1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun Game 2D Platformer "Skelly and Jelly" ini memiliki Batasan-batasan yaitu:

1. Game ini dibuat menggunakan game engine Gamemaker Studio 2 dan diterapkan pada perangkat computer yang mendukung system operasi Windows.
2. Penelitian ini hanya membahas pembuatan Game 2D Platformer "Skelly and Jelly".
3. Game ini hanya bisa dimainkan satu pemain.
4. Game ini bergrafik pixel art dua dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dalam pembuatan Game 2D Platformer "Skelly and Jelly" mempunyai maksud dan tujuan yaitu untuk mengembangkan sebuah game 2D platformer dengan fitur unik berupa mekanisme senjata morphing atau senjata yang dapat berubah bentuk, kemudian teleportasi menggunakan senjata dan mengintegrasikan cerita (game story) ke dalam gameplay melalui dialog, game progression, dan sistem level.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada penelitian dalam pembuatan skripsi yang berjudul “Pengembangan Game 2D Platformer “Skelly and Jelly”” ini, penulis mengumpulkan data menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung pembuatan game ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur dan observasi yang berkaitan dengan pembuatan game. Studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca di perpustakaan, jurnal, karya ilmiah ataupun menganalisa berbagai video tentang pembuatan game, serta data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

1.5.2 Metode Pengembangan

Dalam Metode Pengembangan, yang digunakan oleh penulis untuk merancang dan membuat Game 2D Platformer “Skelly and Jelly” yaitu dengan menggunakan metode *Indie Game Development* yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Riset dan Penyusunan Konsep

Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian terkait ide, tema, dan mekanik game yang akan dikembangkan. Penyusunan konsep meliputi penentuan cerita, karakter, tujuan permainan, serta target audiens.

2. Perumusan Gameplay

Pada tahap ini, penulis merancang gameplay atau cara bermain game. Ini termasuk menentukan mekanik kontrol, aturan permainan, tantangan, dan fitur-fitur dalam game.

3. Penyusunan Asset

Setelah konsep dan perumusan gameplay telah selesai, tahap selanjutnya adalah penulis mulai membuat aset-aset yang dibutuhkan, seperti desain karakter, latar belakang, efek suara serta musik.

4. Development

Tahap development adalah proses pembuatan game secara teknis. Penulis menggunakan Gamemaker Studio 2 sebagai game engine untuk mengimplementasikan konsep, gameplay, dan aset yang telah disiapkan.

5. Tahap Alpha/Beta Test

Setelah game selesai dikembangkan, dilakukan pengujian (testing) untuk menemukan bug, kesalahan, atau area yang perlu diperbaiki.

6. Publish

Tahap terakhir adalah mempublikasikan game ke platform yang dituju yaitu itch.io.

1.5.3 Metode Evaluasi

Dalam Metode Evaluasi, penulis akan melakukan *Beta Testing* dan *Expert Testing*. Beta Testing dilakukan dengan melibatkan sejumlah pemain dari target audiens untuk menguji game secara menyeluruh. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan umpan balik terkait gameplay, bug, serta aspek-aspek yang lain. Expert Testing melibatkan ahli di bidang game development untuk mengevaluasi kualitas teknis, desain, dan fungsionalitas game. Hasil dari kedua jenis pengujian ini akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum game publish.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis. Adapun uraian singkat penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori dasar sebagai landasan bagi teori lainnya dalam penulisan skripsi, beserta penjelasan mengenai penelitian relevan yang telah dilakukan, sebagai panduan dalam penyusunan penelitian skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian, analisis kebutuhan system dan perangkat keras.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan Game 2D Platfromer “Skelly and Jelly” dimulai dari pembuatan, pengujian hasil beserta hasil uji coba.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi hasil laporan dalam bentuk Kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan selanjutnya.