

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau permainan merupakan simulasi dari bentuk-bentuk nyata dalam kehidupan manusia. Pada tahun 1965 *game* pertama kali diciptakan sebagai simulasi untuk tentara militer belajar strategi perang di tengah situasi perang dingin. Kemudian pada tahun 1970, [1] Dikembangkan menjadi *video game* komersil pertama, yaitu mesin *Magnvox* sebagai objek hiburan. Sejak saat itu, *game* menjadi objek hiburan yang menarik.

Perkembangan *game* saat ini sangat pesat, terdapat banyak sekali *game* yang dapat dimainkan, baik dari *game* yang sederhana sampai *game* yang cukup rumit dalam pembuatannya.

Pada saat ini *game* sudah mulai dibuat untuk *mobile smartphone*, yang memungkinkan pemain untuk memainkan permainan dimana saja dan kapan saja. Salah satu sistem operasi *mobile smartphone* yang sedang berkembang saat ini adalah sistem operasi Android. Sistem operasi Android bersifat terbuka sehingga memberi kesempatan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi permainan. Aplikasi *game* berkembang pesat di sistem operasi Android. Salah satu permainan yang dapat dikembangkan kali ini pada sistem operasi Android adalah *game* berjudul "*Nightseeker Queen*".

Nightseeker Queen merupakan permainan petualangan bertahan hidup melawan musuh dengan bergerak dari posisi awal hingga ke ujung akhir *dungeon* yang dimana saat hendak mencapai garis akhir kita akan dihadapkan dengan suatu bos sebagai penentu kemenangan permainan. Dengan aturan sebuah poin *health* yang harus dijaga dan tidak boleh sampai nol selama perjalanan sejak dari garis *start* hingga *finish* tadi hingga saat berhadapan dengan bos *dungeon*.

Mengangkat tema vampir karena saat ini sudah banyak *game* bergenre *Adventure platform game* yang cerita dan perselisihannya antara vampir dan manusia tengkorak, oleh karena itu penulis dalam penelitiannya akan membangun tugas akhir dengan judul "Pembuatan *Game Adventure "Nightseeker Queen"* Berbasis Android Menggunakan *Game Maker Studio"*, Penulis dalam membuat *game* ini sebelumnya terinspirasi dari berbagai film yang bertema vampir seperti *Blade, Undeworld, Twilight Saga*. *Game* ini menceritakan tentang para ratu vampir yang berasal dari zaman yang berbeda dan terdampar di masa kini, mereka diburu oleh organisasi manusia jahat dan harus bertahan hidup dengan memberantas pasukan manusia jahat tersebut. Dengan dibuatnya *game* berjudul "*Nightseeker Queen*" ini penulis berharap para pemain dapat merasakan sensasi menjadi seorang vampir dan bertahan hidup dari ancaman yang datang, serta memberi pesan moral, bahwa kita tidak boleh menyerah kepada keadaan dan berani untuk menghadapi rintangan kehidupan. *Game* ini dalam pembuatannya mungkin akan melibatkan banyak aplikasi karena di dalam *Game Maker Studio* fiturnya sudah lumayan lengkap. Harapan sang penulis *game* ini dapat bersaing dengan *game* Android lainnya yang sedang diminati banyak orang saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu "Bagaimana membuat *game Nightseeker Queen* dengan menggunakan *Game Maker Studio* ?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat hanya dalam bentuk animasi 2D dengan tema petualangan untuk semua usia.
2. Arena permainan yang dibuat kecil dan sederhana.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan keseluruhan *game* ini yaitu *Game Maker Studio* dan *Adobe Photoshop CS6*.
4. Karakter yang digunakan dalam *game* ini hanya dua karakter.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah :

1. Menjadi salah satu syarat kelulusan D3 jurusan teknik informatika Universitas Amikom Yogyakarta sebagai ahli madya komputer (A.Md).
2. Menambah ilmu dan wawasan dalam merancang *game Adventure* menggunakan *software* aplikasi *Game Maker Studio* untuk *smartphone* *Android*.
3. Sebagai referensi karya ilmiah untuk mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah tugas akhir.

1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metodologi penelitian yang digunakan antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data :

1. Studi Pustaka

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dipecahkan. [2]

1.5.2 Metode Pengembangan *Game* :

Pengembangan sistem ini mengacu pada metode pengembangan dari Luther tahun 1994 antara lain : [3]

1. *Design Treatment* (Analisis Perdesainan)

Menentukan dan menganalisa ide *game*, alur cerita, storyboard, flowchart dan desain muka antar *game*.

2. *Game Assets Development Phase* (Aset Visual dan Suara)

Membuat aset *game* yang dibutuhkan.

3. *Assembly* (Pembuatan)

Membangun dan mengembangkan *game* sesuai dengan konsep yang telah dibuat dengan menggunakan *software* aplikasi *Game Maker Studio*.

4. *Testing* (Pengujian)

Dalam pengujian ini akan diterapkan dua pengujian, yaitu pengujian *alpha* dan pengujian *beta*. Pengujian *alpha* menggunakan *black box*. Pengujian *beta* digunakan untuk mengetahui tanggapan user terhadap *game*, dengan melakukan kuisioner.

5. *Distribution* (Distribusi)

Tahapan ini dilakukan setelah *game* yang dibuat lulus uji coba dan tidak ada bug error pada *game*. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan :

Penulisan Tugas Akhir ini ditulis dengan cara sistematis dan berurutan yang diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai sumber referensi Pembuatan *game Adventure "Nightseeker Queen"* Berbasis Android Menggunakan *Game Maker Studio*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, penjelasan gambar dari rancangan yang dibuat, dan analisa lain yang berkaitan dengan Pembuatan *Game Adventure "Nightseeker Queen"* Berbasis Android Menggunakan *Game Maker Studio*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implemetasi desain, testing, dan implementasinya, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi data asal sumber informasi atau kutipan yang dipaparkan di dalam laporan.

LAMPIRAN

Bab ini merupakan tempat untuk memberi informasi tambahan atau menambah dokumen pendukung.

