

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* dari waktu ke waktu kini semakin pesat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penggemar *game* atau biasa disebut dengan *gamer*. Banyak sekali jenis *game* yang ada, mulai dari *game* petualangan, *action*, dan masih banyak lagi. Seiring dengan perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi, *game* tidak hanya dimainkan di *Personal Computer (PC)* dan laptop saja, di jaman yang modern ini semua orang bisa memainkan *game* melalui *smartphone* dimanapun dan kapanpun mereka mau. Berbagai perusahaan mulai berlomba untuk membuat *device* yang sangat canggih untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam bermain *game*, dengan diikuti adanya beberapa fitur canggih di dalamnya.

Dari banyaknya jenis *game* yang ada salah satunya adalah *game arcade*. *Game arcade* merupakan *game* yang di dalamnya terdapat tingkat level dan dimainkan hanya untuk mengumpulkan poin atau skor, dengan kata lain pemain hanya memainkan logika dalam bermain *game* jenis ini agar berhasil dan mencapai tujuan dari *game* tersebut. *Game arcade* dapat dimainkan oleh siapa saja, khususnya anak-anak. Karena pada anak-anak terutama di usia 5 (lima) tahun keatas adalah usia dimana rasa ingin tahu mereka sangat tinggi, terutama dalam bermain *game*. Menurut hasil wawancara peneliti dengan 10 (sepuluh) anak di lingkungan sekitar, *game arcade* yang sudah ada, masih ada beberapa yang kurang menarik dalam hal tantangan, edukasi, dan fitur-fitur di dalamnya terutama untuk kalangan anak-anak usia 5 (lima) tahun keatas. Pada dasarnya hampir

semua orang suka bermain *game*, karena selain sebagai media hiburan, bermain *game* juga sudah menjadi kebutuhan di kalangan masyarakat. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara terhadap 10 (sepuluh) anak yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti.

Dari latar belakang diatas maka peneliti membuat *gameBat Fly* berbasis *mobile* menggunakan *software Construct 2*. *GameBat Fly* merupakan *game arcade* yang memiliki unsur tantangan didalamnya. *Game* ini dibuat dengan tujuan dapat memenuhi keinginan anak-anak usia 5 (lima) tahun keatas dalam hal tantangan, selain itu *game* ini juga mengandung edukasi bagi pemain, yaitu mengajarkan seseorang untuk terus berusaha agar apa yang diinginkannya tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan permasalahannya adalah Bagaimana membuat *game mobile* menggunakan *software Construct 2* dengan *gameplay* yang sederhana dan diminati kalangan anak-anak usia 5 (lima) tahun keatas ?

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah diatas terdapat batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya dimainkan *single player*.
2. *Game* ini hanya terdiri dari 3 (tiga) level.
3. *Game* ini bergenre *arcade*.
4. *Game* ini dibuat menggunakan *software Construct 2*.
5. *Game* ini di desain menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.
6. *Game* ini dimainkan di *smartphone*.

7. *Game* ini dimainkan dengan tampilan *layout portrait*.
8. *Game* ini dimainkan untuk anak-anak usia 5 (lima) tahun ke atas.
9. *Player* hanya mengumpulkan skor atau poin yang sudah ditentukan agar bisa melanjutkan permainan ke level berikutnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Membuat *game* sederhana yang banyak disukai kalangan anak-anak di usia 5 (lima) tahun keatas.
2. Membuat *game* bergenre *arcade* dengan penuh konsentrasi dalam memainkannya.
3. Membuat *game* dengan alur cerita yang singkat dan penuh tantangan.
4. Mengembangkan *game arcade* dengan *design* karakter dan tampilan yang berbeda.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat bagi Peneliti

Sebagai langkah awal dalam mengetahui kemampuan dan pengetahuan dalam dunia pembuatan *game*. Pengembangan *game Bat Fly* menjadi salah satu wadah untuk mengimplementasikan teori-teori yang sudah didapatkan sebelumnya, agar kedepannya pengembangan *game* lebih baik lagi.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan untuk kalangan anak-anak usia 5 (lima) tahun keatas, selain itu juga melatih konsentrasi dan ketelitian dalam memainkan

gameBat Fly, karena dalam *game* ini menuntut pemain agar berkonsentrasi lebih dalam memainkannya.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini merupakan dokumentasi hasil karya mahasiswa yang dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan pembuatan *game*, khususnya *game arcade*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tahapan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berasal dari penelitian sebelumnya, dan hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan *game*.

1.6.1.1 Studi Pustaka

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data informasi dan teori dengan cara membaca buku, artikel, *website*, dan catatan-catatan lain yang berkaitan dengan topik penelitian yang bermanfaat bagi penulisan tugas akhir.

1.6.2 Analisis Kebutuhan

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional pada pengembangan *game* ini umumnya membahas fitur-fitur yang akan diberikan kepada pemain dan di implementasikan ke dalam *game*. Kebutuhan fungsional membahas tindakan yang diberikan oleh sistem ketika menerima *input* tertentu dari pengguna.

1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional pada *game* umumnya membahas bagian yang akan mendukung jalannya proses pembuatan pada *game*.

1.6.3 GDLC (*Game Development Life Cycle*)

1. *Pitch* (konsep awal)

Tahap *pitch* atau perencanaan konsep awal yaitu untuk menentukan *platform* yang akan di pilih, target *market* yang menentukan batasan umur pemain, bahasa yang digunakan dalam *game*, pemilihan genre *game*, dan konsep *game* itu sendiri.

2. *Pre Production*

Maksud dari tahap *pre-production* atau tahapan sebelum produksi yaitu tahapan dimana para *developer game* membuat desain karakter, dan *software* yang digunakan dalam memproduksi *game*.

3. *Main Production*

Main production adalah tahap dimana setelah *pitch* dan *pre-production* di penuhi semua, maka pembuatan aplikasi *game* bisa di mulai, dalam tahap ini *developer* akan mendesain, memprogram, serta mengkompail program sampai menjadi suatu *game* atau aplikasi.

4. *Alpha Testing*

Alpha testing adalah pengujian *game* yang dilakukan paling pertama. Pada masa *alpha testing* biasanya masih banyak dijumpai sejumlah *bug* dan *glitch* yang cukup banyak. Tujuannya adalah menemukan masalah dalam *game*, tepat setelah proses produksi diselesaikan. *Alpha testing* dilakukan secara *internal* dengan mengundang sebagian kecil pemain ikut dalam *alpha testing*.

5. *Beta Testing*

Beta testing adalah masa uji *game* yang dijalankan tidak beberapa lama setelah *alpha testing* selesai, dan masalah yang di jumpai selama *alpha testing* sudah diselesaikan. Para *beta tester* ini akan mengirimkan sejumlah *error* yang di jumpai selama *beta testing*, dan *developer* akan memperbaiki bagian yang *error* dalam *game*.

6. Distribusi (*master*)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini menjadi tahap di mana aplikasi siap untuk di sebar luaskan kepada masyarakat umum. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang berkaitan dengan penyusunan laporan sebagai penunjang dan referensi dalam pembuatan tugas akhir.

BAB III Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang perancangan *game* "Bat Fly" antara lain berisi tentang analisis *game* yang akan dibuat. Dalam bab ini juga menjelaskan semua kebutuhan yang akan dipakai dan digunakan dalam pembuatan *game* "Bat Fly".

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas implementasi berdasarkan konsep yang sudah ada di bab sebelumnya beserta penjelasan kebutuhan *system* agar *game* yang dibuat sesuai dengan tujuan dari laporan tugas akhir.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis tentang isi dari laporan tugas akhir untuk pengembangan *game* yang ada, demi kesempurnaan pengembangan *game* yang lebih baik.