

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan dari Tugas Akhir adalah merancang dan membuat *Game Platform* bergenre Adventure side-scrolling yang berjudul "The Adventure of Akai". Penulis melihat adanya peluang bisnis yang besar dalam industri game, sebuah game dapat diekspor dalam multi-platform; versi *PC* maupun *Smartphone*. Game yang nantinya sudah jadi nanti dapat penulis jadikan sebagai portopolio dalam *Curriculum Vitae* untuk melamar kerja.

Game merupakan aktifitas terstruktur dan semi terstruktur yang dijadikan media pembelajaran dan media hiburan. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game*, memiliki aturan-aturan yang berbeda dalam setiap permainan sehingga membuat jenis atau genre dari *game* semakin bervariasi.

Dalam pengembangan *game* terdapat beberapa software yang dapat digunakan. Salah satunya Construct 2. Construct 2 merupakan software yang dikembangkan oleh Scirra Ltd yang dikhususkan sebagai software pembuat *game* (*game engine*). Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena semua perintah diatur dalam eventsheet dan action yang menggunakan editor visual dan sistem logika berbasis perilaku (*behavior*).

Game yang dibuat dengan Construct 2 ini nanti pada dasarnya sama dengan *game Platformer* bergenre Adventure pada *game* lainnya yang memiliki jalan cerita dan beberapa level yang dirancang untuk menyelesaikan cerita pada *game*. Karakter dalam *game* dikendalikan penuh oleh *user* atau pemain dan akan menghadapi sejumlah musuh dan teka-teki untuk menyelesaikan setiap level guna menyelesaikan jalan cerita pada *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diambil rumusan masalah yaitu: “ Bagaimana membuat *game* “The Adventure of Akai” menggunakan Construct 2?.

1.3 Batasan Masalah

Agar pokok bahasan menjadi lebih terfokus pada masalah maka perlu adanya batasan masalah, yang meliputi:

1. Perancangan *game* tidak sampai dengan pembuatan Asset.
2. Bergenre platformer
3. Terdiri dari total 5 level.
4. *Game engine* yang digunakan adalah Construct 2.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak penulis capai dalam pembuatan *game* ini adalah:

1. Membuat *game* yang berjudul “The Adventure of Akai”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain:

1. Bagi Penulis

Sebagai langkah selanjutnya dalam memperdalam dan mengembangkan kemampuan serta pengetahuan dalam Industri *Game*. Pembuatan *game* yang berjudul “The Adventure of Akai” dapat menjadi salah satu wadah untuk menjadi salah satu wadah untuk mengimplementasikan tutorial dan latihan yang sudah didapatkan serta meningkatkan skill dan pemahaman penulis dalam perancangan dan pembuatan *game*.

2. Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

Penelitian ini merupakan dokumentasi hasil karya mahasiswa dan dapat menjadi sumber acuan terhadap penelitian-penelitian mendatang.

3. Bagi masyarakat umum

Sebagai sarana hiburan serta sebagai media untuk melatih konsentrasi, ketelitian, ketekunan dan kesabaran bagi yang memainkannya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan digunakan beberapa metode pendekatan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berasal dari arsip-arsip penelitian terdahulu dan juga literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan game.

2. Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan game "The Adventure of Akai" menggunakan Construct 2.

3. Implementasi

Pada tahapan ini implementasi game disesuaikan dengan perancangan game, guna mengetahui apakah game sudah dapat bekerja sesuai yang diharapkan.

4. Pengujian

Pada tahapan pengujian yaitu Black Box Testing.

5. Penulisan Tugas Akhir

Penulisan Tugas Akhir dikerjakan dari awal sampai dengan akhir pengerjaan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas Tugas Akhir ini, maka materi yang tertera pada penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikann uraian mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, dan pembatasan masalah.tujuan dan manfaat tugas akhir, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penyajian beberapa uraian teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dijadikan landasan yang dikutip dari berbagai pustaka.

BAB III : PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang rancangan game baik user interface dan game assets

BAB IV : IMPEMANTASI

Bab yang membahas bagaimana game yang telah dibuat dimplemntasikan serta dilakukan pengujian sistem

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

BAB yang berisi kesimpulan yang dapat diambil serta saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk penelitian serupa kedepannya.