

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game merupakan program permainan yang menghibur dan menyenangkan. Pada era modern seperti ini banyak pengembang *game* merancang dan membuat *game*. Bermain *game* sudah menjadi kegiatan yang tidak pernah membosankan. *Game* banyak digemari mulai dari anak-anak hingga orang dewasa untuk menghilangkan stress dan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam *game* pemain akan disajikan permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan menantang di setiap level-level yang dimainkan.

Ada berbagai jenis software yang digunakan untuk membuat sebuah *game*, salah satunya adalah *Construct 2*. Software *Construct 2* adalah *game engine* yang dalam membuat sebuah *game* tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara detail. *Construct 2* adalah software yang dirancang khusus untuk membuat *game* dua dimensi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membuat *game* "Pembuatan Stronger Penguins Menggunakan Software Construct 2". *Game* "Stronger Penguins" ini merupakan *game* yang mengangkat genre *arcade* yang menceritakan tentang karakter seekor penguins yang berenang menghindari serangan musuh agar sampai ke darat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari masalah diatas, maka pokok permasalahannya adalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat *game* “Stronger Penguins” menggunakan software *Construct 2*?”

1.3. Batasan Masalah

Dari masalah diatas dapat didapat batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Game ini bergenre *arcade*
2. Game hanya dapat dimainkan *single player*
3. Game dibuat menggunakan aplikasi *Construct 2*
4. Game hanya terdiri dari 3 level
5. Game ini dimainkan untuk anak usia 6 tahun keatas
6. Game ini dimainkan di Desktop pada OS Windows
7. Game ini tidak menyimpan data di *local storage*
8. Game dirancang menggunakan aplikasi *CorelDraw X6*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat dokumentasi pembuatan dan penggunaan, mulai dari pengenalan aplikasi *game* berbasis desktop, kemudian proses pengembangan, hingga proses pembelajaran penggunaan aplikasi *game* tersebut, agar dapat digunakan sebagai proses pembelajaran terstruktur

tentang aplikasi *game* berbasis desktop dilingkungan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum diharapkan dapat menghasilkan suatu produk aplikasi *game*, yang dapat digunakan sendiri atau disebarluaskan kemasyarakat umum.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang cara membuat *game* dengan *Construct 2*.
2. Sebagai sarana hiburan bagi para pemain *game*.
3. Meningkatkan konsentrasi pemain, logika, serta melatih ketangkasan dalam permainan.
4. Sebagai bahan penelitian selanjutnya tentang cara pembuatan *game* menggunakan *Construct2* di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6. Metode Penelitian

a. Metode Pustaka

Penulis mengumpulkan data informasi dan teori dengan cara membaca buku, website, dan catatan-catatan lain berkaitan dengan topik penulisan yang bermanfaat bagi penulisan tugas akhir.

b. Perancangan *game*

1. Membuat alur cerita *game*.
2. Merancang karakter utama *game*.
3. Merancang *background* di dalam *game*.

4. Merancang item-item yang digunakan di dalam *game*.
5. Merancang level-level di dalam *game*.
6. Merancang fungsi dan control-kontrol didalam *game*.

c. Implementasi *game*

Tahap ini dilakukan penerapan *game* "Stronger Penguins" ke dalam software *Construct 2*

d. Evaluasi *game*

Melakukan pengecekan terhadap hasil pembuatan *game* "Stronger Penguins" yang sudah dirancang.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

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 ini.

BAB III – PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan *game* "Stronger Penguins" yang antara lain berisi tentang analisis *game* yang akan dibuat. Dalam bab ini

juga menjelaskan semua kebutuhan yang akan dipakai dalam pembuatan game ini.

BAB IV- IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi berdasarkan konsep yang sudah ada di BAB III beserta penjelasan kebutuhan sistem agar *game* yang dibuat sesuai dengan tujuan dan penelitian laporan tugas akhir.

BAB V – PENUTUP

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

