

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Bermain game sudah dapat dikatakan dengan *life style* masyarakat kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game terutama dengan genre *action shooter*.

Shooter games adalah *sub-genre* dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri. Ragam ini menguji kecepatan dan reaksi dari pemainnya. Tembak-menembak memiliki *sub-genre* tersendiri, yang semuanya terfokus pada "mengontrol seseorang yang menggunakan sebuah senjata, biasanya pistol, senapan, atau senjata jarak jauh lainnya". Dalam pengembangan *game* banyak sekali software yang digunakan, terbukti dengan banyaknya *engine* maupun *tools* yang diciptakan untuk mempermudah developer salah satunya *software* yang terus dikembangkan adalah teknologi HTML5.

HTML5 adalah generasi penerus dari HTML, menggantikan HTML 4.01, XHTML 1.0, dan xhtml 1.1. HTML5 dirancang untuk *cross-platform*. Dengan hadirnya teknologi HTML5 kita bisa dengan mudah membuat fitur-fitur multimedia seperti musik, animasi, dan game diatas platform web browser bahkan dapat berjalan *stand alone* di berbagai platform yang sudah mendukung teknologi

HTML5 seperti Android. Meskipun demikian masih diperlukan perantara berupa engine khusus untuk membuat HTML5 ini bisa berjalan dengan sempurna di semua platform, salah satunya adalah Scirra Construct2 game engine yang memungkinkan developer dengan mudah melakukan proses build game HTML5 ke berbagai macam platform.

Dengan hadirnya Scirra Construct2 penulis mencoba membuat game bertipe *Action Shooter* dengan judul “Bandung The Sea of Fire” game ini menceritakan tentang peristiwa perjuangan yang dilakukan rakyat Bandung dalam mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia, dengan cara membakar kota Bandung yang terjadi pada bulan Maret 1946 untuk mencegah pasukan NICA dan pasukan Sekutu memanfaatkan kota Bandung sebagai tempat atau markas militer. Game “Bandung The Sea of Fire” selain bertujuan sebagai media hiburan bagi pemainnya, game ini juga memiliki tujuan untuk mengenalkan sejarah perjuangan Indonesia yaitu Bandung Lautan Api.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu “Bagaimana merancang dan membuat sebuah game Bandung The Sea of Fire bertemakan sejarah kemerdekaan Indonesia yang dapat dijalankan dalam sistem operasi Android”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Game Bandung The Sea of Fire ini merupakan game dengan jumlah pemain 1 orang atau single player
2. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan game ini meliputi Construct 2 sebagai software pembuat game, Corel Draw sebagai pengolah gambar
3. Game Bandung The Sea of Fire menggunakan jenis tampilan 2D
4. Hasil akhir yaitu game berbasis Android dalam bentuk ekstensi .apk yang dapat dimainkan pada smartphone Android dengan spesifikasi minimum Android versi 4.4 Kit-kat
5. Game ini terdiri dari 3 level yang memiliki story yang terkait satu sama lain

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Membangun game "Bandung The Sea of Fire" berbasis Android menggunakan *software* Construct 2.
2. Sebagai media edukasi untuk memperkenalkan sejarah perjuangan Bangsa Indonesia yaitu Bandung lautan api.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat suatu game dengan menggunakan *software* aplikasi Construct 2
 - b. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.
2. Bagi masyarakat umum
- a. Sebagai sarana hiburan yang dapat menambah wawasan pengetahuan tentang sejarah Kemerdekaan Indonesia yaitu saat peristiwa Bandung Lautan Api.
 - b. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar game pada *genre Action Shooter*.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
- a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan game menggunakan Construct 2.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan data

pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data atau informasi yang dibutuhkan saat penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literatur adalah mencari informasi berupa text, teori dan konsep dari buku-buku, jurnal dan melakukan pengamatan terhadap game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam penyelesaian game "Bandung The Sea of Fire".

1.6.2 Metode Analisis

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menerjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional dan analisis kelayakan game.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan berisikan cara atau prosedur yang teratur dan sistematis, dalam penulisannya saya menggunakan Metode Indie Development, yang dimana metode ini dibuat secara mandiri.

Berikut adalah urutan dari metode pengembangan indie.



1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori – teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan game “Bandung The Sea of Fire”.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat. Yakni meliputi pembuatan game dan *testing*.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan game dan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan game dimasa mendatang.