

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan menghibur diri sendiri[1]. Perkembangan yang pesat membuat *game* menjadi dimanfaatkan sebagai pendidikan dan hiburan. *Video Game* adalah suatu permainan yang menggunakan interaksi antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video*. *Video game* memiliki *game play* dan *genre* dalam permainannya. Saat ini *game* telah berkembang sangat pesat dengan grafik yang sangat realistis, baik muda, tua, dewasa bahkan anak-anak pun saat ini tidak terlepas dengan *game* pada gadget mereka. Sekarang sedang ramai-ramainya *game* dengan mode *online* seperti *PUBG*, *Mobile Legend* dan lainnya, sehingga membuat pemain satu dan lainnya dapat bertemu dan berkompetensi dalam *game* walau beda daerah maupun beda pulau, dan tidak dapat dipungkiri *game* itu memiliki dampak negatif yang besar untuk anak maupun dewasa, namun dibalik itu juga terdapat dampak positifnya. *Game* saat ini dengan mudah diunduh diberbagai *appstore* ataupun di *website* dan menjadikan salah satu aplikasi yang lebih banyak terunduh dibanding aplikasi lainnya.

Ada berbagai macam teknik dalam membuat *game* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan, seperti membuat *game* dengan grafik yang realistis, level dari mudah hingga tersulit, musik yang menyenangkan dan lain

sebagainya .Beberapa *software* yang menyediakan layanan dalam pembuatan *game* antara lain *Unity* , *Adobe Flash* , *Game Maker* , *Construct* dan lainnya . Dari sekian banyaknya *software* untuk membuat *game* penulis memilih untuk membuat *game* dengan *software Construct 2* . *Construct 2* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai *game* 2D , *software* ini dikembangkan oleh perusahaan *scirra* . Pembuatan *gamenya* pun hanya membutuhkan logika , hal ini memungkinkan pengguna *software Construct2* merancang *game* tanpa *coding*.

Banyak *game* yang beredar dengan *genre* yang sama dibuat menggunakan *software unity* sehingga membuat *game* lebih halus dari pada yang dibuat dengan menggunakan *software construct 2* . Namun, belum penulis temukan *game* seperti apa yang akan penulis rancang menggunakan *software construct 2* .*Game* yang akan penulis rancang dibuat dengan tampilan 2D, namun terlihat seperti *game* 3D dan ditambah fitur dapat membagikan hasil permainan ke media sosial. Hal yang membedakan *game* ini dari yang lain dengan pembuat *game* menggunakan *software* yang sama terletak pada pergerakan 8 arah dibandingkan *game* lainnya yang hanya 4 arah dalam pergerakan karakternya. Sedangkan *construct 2* adalah *software* yang dikhususkan untuk pembuatan *game platform* .

Atas latar belakang masalah tersebut maka pada kesempatan ini penulis tertantang untuk membuat *game* 2D *Tap Down Shooter* yaitu sebuah *game* menembak di hutan dengan *monster* yang menggunakan aplikasi *Construct 2*. *Tap Down Shooter* adalah suatu permainan *video game* yang mengutamakan kecepatan gerak dan ketepatan menembak musuh dalam bertahan akan musuh

. Dalam penelitian *video game bergenre Tap Down Shooter* dapat merubah tingkat kecerdasan seseorang menjadi lebih cerdas dalam bertindak dan menjadi lebih terkontrol dalam mengambil keputusan .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas , maka permasalahanya adalah bagaimana cara membuat *game Tap Down Shooter* dengan media *construct 2* dengan pergerakan 8 arah yang dapat terkoneksi dengan *Facebook* dan dapat membagikan hasil score permainan ke media sosial *Facebook* dan bagaimana hasil game yang akan dibuat ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada diperoleh gambaran agar permasalahan tidak menjadi luas , maka penulis perlu memberikan adanya batasan masalah seperti di bawah ini:

1. *Game* ini hanya menggunakan tampilan 2D.
2. *Game* ini dimainkan *didekstop* .
3. *Game* ini bersifat *offline* .
4. *Game* ini hanya dapat dimainkan secara individu atau *single player* .
5. *Game* ini hanya terdapat 1 *level* yaitu *survival* .
6. *Game* ini hanya terdapat 1 tempat untuk bermain .

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa maksud dan tujuan perancangan *game* ini antara lain :

1. Membuat *game* yang dapat terkoneksi dengan media sosial khususnya facebook dan dapat dibagikan di *timeline Facebook* .
2. Menghasilkan sebuah *game* yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan.
3. Menghasilkan *game* dengan pergerakan karakter 8 arah .

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian perancangan dan pembuatan *game* ini dapat bermanfaat :

1.5.1 Bagi Penulis

Menjadi media pembelajaran , kemampuan , menambah wawasan dalam penggunaan *software* construct 2 dalam pembuatan sebuah *game* sehingga dapat diselesaikannya tugas akhir untuk menyelesaikan program studi strata-1 .

1.5.2 Bagi Pemain

Dapat mengisi waktu luang sebagai media alternatif hiburan dengan bersaing atas *score* yang dibagikan pemain .

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat dijadikan menjadi bahan referensi mahasiswa Universitas Amikom yang ingin mengetahui bagaimana cara merancang sebuah *game tap down shooter* .

1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan dan pembuatan game penulis menggunakan metode analisis *Game Design Document (GDD)* . Metode *Game Design Document (GDD)* adalah gambaran bagaimana penulis merancang dan membuat game dengan menuliskan setiap proses pembuatan dengan mendesign atau merancang peraturan . Penulis menggunakan metode *GDD* untuk merancang *design game* dan metode *SDLC* dibagian implementasi .

Beberapa tahapan dalam pembuatan game ini antara lain [2] :

1. Tahap design dan perancangan

1. *Game overview* , berisi informasi singkat tentang *game concept feature set* , *genre* , *gameplay* , dan *target audience* .
2. *Level design* , mendesign setiap *levelnya* , termasuk fitur , tingkat kesulitan , dan tema dari setiap *level* .
3. *User interface design* , merancang *Screen Flow* , *Screen Description* dan mendesign interaksi *user* .
4. *System design* , merancang peraturan dalam *game* .
5. *Content design* , merancang karakter , dan lain - lain .
6. *World design* , merancang dunia dalam *game* , setting kejadian , dan tema keseluruhan dari *game* dibahas di dalamnya .

2. Tahap Implementasi dan Testing

1. *Implementasi* , membuat sebuah *game* dengan *software* yang digunakan .
2. *Testing* , melakukan pengujian terhadap aplikasi *game* yang telah dibuat .

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan pada laporan ini disusun dalam V bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang , rumusan masalah , batasan masalah , tujuan penelitian , manfaat penelitian , metode penelitian dan sistematika penelitian .

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas teori yang menunjang dalam perancangan dan pembuatan *game* , serta menjelaskan *software* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *game* .

3. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang tahap analisi kebutuhan sistem , kelayakan sistem, konsep *game* dan perancangan *game* yang akan dibuat .

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil dari perancangan *game* , pembuatan *game* , penelitian *game* , hasil testing *game* , pengujian dan implementasi *game* yang telah dibuat.

5. Bab V Penutup

Bab ini merupakan hasil akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan .