

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri game di dunia saat ini semakin pesat tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi berbagai kalangan tua, muda, pria maupun wanita. Seiring berkembangnya teknologi perangkat keras yang canggih, game dapat dimainkan di dalam smartphone android. Sebuah game pada perangkat smartphone Android tentu dapat memberikan nilai tambah tersendiri kepada pecinta game, karena mereka dapat bermain game dengan praktis dan mudah dimanapun kapanpun. Sesuai dengan berkembangnya industri game, jenis atau genre aplikasi game sangat beragam.

Ada berbagaimacamjenisgame, salah satunya adalah game jenis *First Person Shooter (FPS)*. *Game FPS* sendiri adalah genre gametembak –tembakan dimana tampilannya dilihat dari sudut pandang karakter utama. Ciri utama dari game *First Person Shooter* lebih mengutamakan ketangkasan dan reaksipemainnya atau mengejar *point (highscore)* contoh: *Virtual Cops*, *Doom*, *Duck Hunt*, dll.

*Gameplay* dari game *First Person Shooter* dibuat sedemikian agar game tersebut memiliki ciri khas dan dapat dibedakan dengan game lain. Pembuatan *gameplay* game FPS menjadi pertimbangan penting karena dapat berpengaruh

dengan motivasi pemain untuk memainkan atau menyelesaikan game tersebut. Maka dari itu diperlukan gameplay yang sederhana tapi berbeda dari yang lain.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan Game Shoot The Bad Guy Untuk Smartphone Android” menggunakan Game Engine Construct 2 yang diharapkan dapat menjadi game yang memiliki gameplay yang sederhana namun unik serta berbeda pada dari game lainnya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat game Shooter “Shoot The Bad Guy”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal yaitu sebagai berikut :

1. Game ini bersifat single player.
2. Game ini dimainkan secara offline.
3. Game ini dibuat untuk semua usia.
4. Penyampaian materi yang disajikan pada aplikasi ini bersifat statis tidak terhubung dengan database.
5. Aplikasi game ini dibangun dibawah system operasi windows, yang mencakup aplikasi:
  - a. Construct 2

- b. Adobe flash
- c. Adobe Photoshop CS6
- d. FL Studio 11
- e. CorelDraw x6
- f. Microsoft office

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengenai penelitian dalam pembuatan gameShooter “Shoot The Bad Guy” menggunakan game engine Construct 2 mempunyai beberapa maksud dan tujuan diantaranya:

1. Membuat game Shooter “Shoot The Bad Guy” menggunakan game engine Construct 2
2. Sebagai syarat Kelulusan dalam program S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Peneliti

Bagi peneliti yaitumempunyai karya sendiri dan penelitian ini sebagai pelatihan penerapan dalam pembuatan sebuah game dan sebagai syarat pembuatan skripsi.

- b. Akademik

Bagi akademik penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topic pembuatan game yang menggunakan game engine Construct 2.

c. Pengguna

Menjadi game yang ramah pengguna dan dapat dimainkan oleh pengguna 6tahun keatas.

**1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan Game ini menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) model Indie atau siklus hidup pengembangan permainan yaitu sebuah pendekatan bagaimana menangani proyek pengembangan game secara individu atau personal

**1.7 Sistematik Penulisan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan uraikan sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan system penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang konsep dasar game, android , konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang penumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan system, konsep game, flowchart system, perancangan audio dan perancangan user interface.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang proses pembuatan game yang dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan game serta hasil testing dan implementasi dari game yang dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik dimasa mendatang.