

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan (*game*) sangat diminati oleh semua kalangan dan terus ada walaupun jaman terus berubah, dan permainan selalu berubah. Dalam era *digital*, permainan tidak hanya bisa dimainkan secara fisik, langsung (tradisional). Namun permainan sudah merambah ke dalam dunia *digital* atau maya. Banyak *game-game* yang bermunculan dengan tema, *genre*, atau *storytelling* yang berbeda. Beberapa jenis *game* diantaranya : *adventure*, *fighting*, *RPG*, *puzzle*, *sport*, dan *platform*. Jenis-jenis *game* tersebut akan selalu ada dalam dunia *game*, bahkan bisa bertambah.

Namun penulis lebih tertarik dengan jenis *game platform*, *game platform* tidak terlalu sulit untuk dimainkan, mempunyai alur cerita yang jelas, *game platform* lebih akrab di banding dengan jenis *game* yang lain. *Game platform* adalah jenis *game* dengan sudut pandang kamera seolah-olah diletakkan disamping karakter dan mengikuti pergerakan mereka yang pada umumnya bergerak dari sisi kiri menuju sisi kanan layar untuk mencapai target atau lokasi yang akan dituju atau untuk melihat lokasi yang telah dilalui. Contoh : Super Mario Bross, Megaman, Contra. *Game platform* tidak hanya bisa dimainkan di *console* saja tapi juga bisa dimainkan di *PC*, *tablet*, ataupun *mobile*.

Dengan demikian banyak peluang yang bisa dimanfaatkan untuk membuat suatu *game*, baik untuk komersial, bersenang-senang, pendidikan, atau hanya mencoba saja. *Game* yang akan penulis buat disini bertemakan kerajaan di

Indonesia, penulis bertujuan mengenalkan beberapa kerajaan yang dulu pernah ada di Indonesia karena sejarah tidak terlalu membosankan apabila dibuat sesuatu yang berbeda seperti permainan bertema sejarah. Pemain akan berperan sebagai raja Siliwangi yang menyerang kerajaan Majapahit. Dengan mengalahkan, menyerang patih Gajah Mada, apabila pertahanan Gajah Mada tidak dapat ditembus Siliwangi (Siliwangi kalah atau mati) maka kerajaannya akan jatuh pada kerajaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu "Bagaimana membangun *game* Colosal berbasis android menggunakan Construct 2?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini memiliki fitur, yaitu dapat merubah setingan sound, dapat menggunakan jurus special, *game* ini single player.
2. *Game* terdiri dari dua tingkat kesulitan, yaitu easy dan medium
3. *Game* Colosal dibuat sampai tahap beta atau uji coba.
4. *Game* ini tidak mencantumkan skor
5. *Game* dimainkan minimal android 4.0 (Ice Cream Sandwich)
6. Perangkat lunak yang digunakan, yaitu Construct 2, Adobe Photoshop CS3, Manga Studio 5.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun *Game Colosal*.
2. Menghasilkan *game* yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar tentang sejarah kerajaan Indonesia.
3. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata I (S1) pada Universitas AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.
4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek, khususnya *game platform*.
5. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game*.
2. Dapat memberikan pengetahuan raja atau seseorang yang berpengaruh di suatu kerajaan di nusantara.
4. Dapat dijadikan bahan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa AMIKOM yang berminat dalam mempelajari proses perancangan *game*.
5. Menambah wawasan mendesain *game* yang kompleks.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, gambar-gambar, buku-buku atau diktat serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi. Dan membuat aset-aset *game* yang dibutuhkan.

2. Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada tutorial-tutorial *event* pada *construct 2*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan di rancang.

1.6.2 Analisis Sistem

Analisis sistem yang digunakan dalam pembuatan *game* ini yaitu :

1. Analisis Kebutuhan Sistem, dibagi menjadi 2 (dua) yaitu :

a. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional pada pengembangan *game* ini umumnya membahas fitur-fitur yang akan diberikan kepada pemain dan di implementasikan ke dalam *game*, Kebutuhan fungsional membahas tindakan yang diberikan oleh sistem ketika menerima input tertentu dari pengguna.

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional pada game pada umumnya membahas bagian yang akan mendukung jalannya proses pembuatan game.

1.6.3 Game Document Life Cycle

1. *Prototype*

Prototype adalah titik inisiasi proyek *game development*. Awal dari *game development* adalah memulai dari ide *game*. *Initiation* adalah sesi *developer* berkumpul, *brainstorming* dan berdiskusi mengenai *game* seperti apa yang akan dibuat. Proses pengembangan *game* yang betul – betul serius dimuali dari proses iterative yang bernama *Production* .

2. *Pre-Production*

Pre- production adalah awal dari *production cycle* yang berurusan dengan *game design*. Apa itu *game design* dibahas pada bab yang bersangkutan. *Pre-production* adalah tahap yang vital sebelum proses *production* dimulai, karena pada tahap ini dilakukan perancangan *game*, dan rencana produksi *game*. Tahap ini terdiri atas *game design* yakni penyempurnaan konsep *game* + dokumentasinya (*Game Design Document*) dan *prototyping* yakni pembuatan *prototype* dari *game* (bila *game* ada).

3. *Production*

Game design dan *prototype* yang ada pada *pre-production* disempurnakan pada *production*. Artinya, tahap ini memiliki fokus pada menerjemahkan rancangan *game design*, *concept art*, dan aspek – aspek lainnya menjadi unsur

penyusun *game*. Tahap ini berkuat dengan *asset creation*, *programming* dan *integration* antara aset dan *source code*.

4. Beta

Saat *game* selesai dibuat, belum berarti *game* tersebut akan diterima oleh massa. *Eksternal testing*, dikenal dengan istilah *beta testing* dilakukan untuk menguji keberterimaan *game* dan untuk mendeteksi berbagai *error* dan keluhan yang dilemparkan oleh *third party tester*. *Beta* berada diluar *production cycle*, tetapi hasil dari *testing* ini berpotensi menyebabkan tim mengulangi *production cycle* lagi.

5. Live

Game yang sudah selesai dibuat dan lulus *beta testing* menandakan *game* tersebut siap untuk dirilis ke publik.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah kerajaan, konsep dasar *game*, android, penjelasan mengenai *software-software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat, meliputi latar belakang cerita, aturan permainan, *genre game*, rincian *game* dan *flowchart*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

