

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan.[1]

Game adventure adalah permainan yang menawarkan eksplorasi dan memecahkan teka-teki sebagai daya tarik utama. Permainan ini menawarkan histori cerita paling menarik. Penalaran, kreatifitas, dan rasa ingin tahu adalah keterampilan yang paling umum yang diperlukan dari pemain *game* petualangan yang baik.[2] *Game adventure* ini sangat cocok bagi mereka yang tidak terlalu suka dengan *game* yang memiliki *gameplay* rumit dan lebih mementingkan alur ceritanya.

Untuk sekarang ini *game* yang berjenis *adventure* juga cukup digemari. Dimana setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda sehingga membuat para pemainnya penasaran untuk memainkannya, disisi lain juga dapat mengusir rasa jenuh maupun sebagai media pembelajaran.[3] Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tentang bagaimana pembuatan *game adventure* menggunakan kontrol unik berupa garis untuk digunakan pemain dalam melewati *platform* dan rintangan, *game* ini akan diberi judul "Armadillo Adventure" .

Dengan dibuatnya *game* "Armadillo Adventure" penulis berharap dapat

berpartisipasi dalam meramaikan dan meningkatkan minat pada *game adventure* di *marketplace google playstore*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan "Bagaimana membuat dan merancang *game* Armadillo Adventure berbasis android menggunakan *construct 2?*"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dibuat merupakan *game* 2 dimensi.
2. *Game* ini dibuat untuk dimainkan secara *single player*.
3. *Game* ini di mainkan secara offline.
4. *Game* ini hanya berjalan di sistem operasi android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *game* Armadillo Adventure menggunakan Construct2.
2. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian, antara lain adalah :

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan tentang *software Construct 2*.
 - b. Meningkatkan ketrampilan membuat *game* dalam penyusunan laporan.
 - c. Memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang dan membuat *game*.
2. Bagi Pemain
 - a. Sebagai media hiburan.
 - b. Melatih kesabaran dan ketrampilan dalam bermain *game Armadillo Adventure*.
3. Bagi Lingkungan Institusi / Universitas
Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan *game* menggunakan *software Construct 2*.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka
Hal ini dilakukan penulis untuk mencari referensi dari buku dan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Observasi *Game* Sejenis

Melakukan observasi *game* sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam pembuatan *game* ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, *system* yang diusulkan dan perancangan *system* secara umum maupun secara rinci beserta hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

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