

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu media hiburan yang memiliki banyak pengguna. Peminatnya tidak hanya kalangan anak-anak, *game* banyak dimainkan oleh kalangan remaja dan dewasa. *Game* sendiri memiliki beberapa genre dalam permainannya, mulai dari *Adventure Game*, *Action Game*, *First Person Shooter (FPS)*, *Simulasi*, *racing game*, *role playing game (RPG)*, dan lainnya. Disini penulis akan membuat *game* bergenre *adventure* dalam permainan "The Adventure of Shadow Man".

Perkembangan teknologi sangat berkembang pesat saat ini. Telepone genggam yang awalnya diciptakan hanya untuk berkomunikasi sudah berkembang menjadi media hiburan. Semakin berkembangnya teknologi, tentu membuat para *developer* berlomba membuat karya yang dapat digunakan dan dinikmati oleh masyarakat.

Smartphone adalah telepone genggam yang banyak digunakan pada era digital ini. Dengan semakin bertambahnya pengguna *smartphone*, tentu membuat *game* berbasis *mobile* banyak digemari dan dicari oleh masyarakat. Hal ini membuat para *game developer* saling berlomba untuk membuat *game* yang digemari dan dapat dijalankan di *smartphone*.

Android adalah salah satu sistem operasi berbasis linux yang banyak digunakan oleh produsen *smartphone*. Sejak dirilis tahun 2007 dan mulai

digunakan dalam *smartphone* pada tahun 2008, pengguna *smartphone* Android semakin bertambah dan mengungguli iOS, Windows, Blackberry, dan lainnya. Menurut riset yang dilakukan Gartner, inc. penjualan Android berada di urutan pertama pangsa pasar dunia pada kuartal 2 tahun 2016 dengan persentase 86,2 %, iOS 12,9%, Windows 0,6%, Blackberry 0,1%, dan lainnya 0,2%.

“The Adventure of Shadow Man” dibuat menggunakan *game engine* Construct 2. Construct 2 adalah *game engine* 2D berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra. *Game engine* ini memungkinkan pengguna non-programmer untuk membuat *game* dalam mode drag and drop menggunakan editor visual dan sistem berbasis logika perilaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana merancang dan membuat *game* “The Adventure of Shadow Man” ?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi *game* ini perlu adanya batasan masalah agar pembahasannya lebih terperinci dan tidak melebar. Batasan masalah aplikasi ini adalah :

1. *Game* ini dimainkan di *Platform* berbasis sistem operasi Android.
2. *Game* ini dimainkan oleh satu orang (*Single Player*).
3. *Game* ini bergrafis dua dimensi.

4. Miliki tiga tingkatan permainan.
5. *Game* ini dimainkan melalui sentuhan kelayar handphone (*touch screen*).
6. *Game* ini berjenis *Adventure*.
7. *Game* ini dibuat menggunakan tool Construct 2.
8. *Game* ini di publish ke Playstore

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* "The Adventure of Shadow Man" untuk menghibur dan dimainkan oleh semua kalangan.
2. Merancang dan membagan *game* 2D.
3. Sarat kelulusan program strata 1 (S1) dan memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan aplikasi *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat berbagi pengalaman membuat *game* dua dimensi.
 - b. Memberikan kepuasan hati dengan membuat *game* sendiri.

- c. Sebagai syarat menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat

- a. Menambah pilihan hiburan *game* yang dimainkan.
- b. Menambah wawasan pembuatan *game* mobile.
- c. Menambah referensi bagi pengembang *game* mobile.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

a) Studi Litelatur

Mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembuatan *game* mobile berbasis HTML 5 menggunakan Scirre Construct 2 sebagai referensi dalam proses pembuatan.

b) Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara pada narasumber pengguna maupun pengembang *game* mobile independent.

2. Metode Pengembangan Indie Game Development

- a. Penentuan konsep/ide *game*.
- b. Pembuatan *game design document*.
- c. Penerapan asset pada *game*.
- d. Pembuatan perilaku pada asset.

- e. *Testing dan debugging.*
- f. *Exporting file.*
- g. *Converting file* menjadi file .apk agar dapat dimainkan di perangkat Android.
- h. Pengujian terhadap aplikasi untuk memastikan aplikasi dapat berjalan seperti yang diharapkan.
- i. Publish.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan "The Adventure of Shadow Man"

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan tentang analisis dan perancangan *game* yang dibuat meliputi kebutuhan tools dan gambaran umum mengenai konsep dan *gameplay* dari "The Adventure of Shadow Man".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi dari aplikasi yang telah dibuat dan melakukan pengujian untuk mengetahui apakah *game* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan untuk dilis ke publik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk pembangunan *game* kedepan.

