

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi Permainan Interaktif atau biasa dikenal sebagai *game* sudah ada pada jaman dulu. *Game* berasal dari aturan-aturan yang membatasi *game* itu sendiri. *Game* paling sederhana dan seimbang adalah *game* ja-ke-pon yang juga dikenal sebagai *game* suit atau batu kertas gunting di Indonesia. Dimana pada *game* ini hanya mempunyai peraturan yang mudah. Gunting dikalahkan oleh batu, batu dikalahkan oleh kertas, dan kertas dikalahkan oleh gunting. *Game* sederhana ini tetap dikenal dari dahulu sampai sekarang.

Dalam membuat *game* diperlukan aturan-aturan yang seimbang untuk membuat *game* menjadi menarik. Di jaman modern ini *game* menjadi menarik dengan tampilan yang bagus dan juga mempunyai *story* sehingga *player* tertarik untuk memainkannya. *Game* dibuat bukan untuk refreasing saja, untuk sebagian orang, *game* tertentu dapat menjadikan ladang usaha yang menghasilkan.

Sekarang ini, *game* terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain :

1. Olahraga atau *sport*.
2. Permainan papan atau *board game*.
3. Permainan kartu atau *card game*.

4. Video *game* dengan computer atau elektronik lainnya. *Game* dengan media computer biasa disebut dengan *Computer Game*.

Selain itu menurut *graphic* nya *game* terbagi menjadi 2D dan 3D. Awalnya video *game* hanya ada *game* 2D tetapi dengan semakin perkembangan jaman, mulailah bermunculan *game* 3D dengan *graphic* yang begitu *real* atau nyata. Tetapi tidak semua orang menyukai *graphic* 3D.

Kebanyakan orang akan lebih menyukai *game* 2D karena lebih sederhana. Terlebih lagi jika *game* 2D tersebut bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Dan pada saat ini hampir semua orang sudah memiliki *smartphone* android, selain sebagai alat untuk komunikasi, *smartphone* android juga dapat dijadikan sebagai media hiburan, contohnya bermain *game*. Berdasarkan persoalan tersebut, dalam skripsi ini peneliti dapat mengambil peluang untuk membuat *game* 2D yang dapat dimainkan di perangkat *smartphone* android, sehingga masyarakat terutama *gamer* dapat bermain *game* dimana saja dan kapan saja untuk mengisi waktu luang dikala senggang.

Dalam skripsi ini peneliti akan membuat *game* android 2D yang bernama "Mokuman Go Run" dengan menggunakan *software* Construct 2.

Game "Mokuman Go Run" ini dapat dimainkan tanpa batas umur, jenis kelamin, pekerjaan, dan sebagainya. Sebagai *game* yang dapat dinikmati dan dimainkan oleh setiap orang dan setiap saat, *game* 2D "Mokuman Go Run" diharapkan dapat menghibur pemain disemua umur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* 2D “Mokuman Go Run” menggunakan Construct 2?
2. Bagaimana *game* “Mokuman Go Run” dapat dimainkan di *smartphone* android?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat sebuah *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini memiliki 3 level permainan.
2. *Game* ini memiliki menu *Play, Help, About, dan Exit.*
3. *Game* ini hanya bisa dimainkan pada android versi 4.0 keatas.
4. *Game* ini bersifat *single player.*
5. Software yang digunakan construct 2 untuk *game engine* dan Corel draw X7 dan Adobe Illustrator untuk *design* karakter dan *background.*
6. *Game* ini beresolusi 1135 X 640.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program sarjana program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk menambah wawasan tentang cara pembuatan *game* dengan menggunakan *software* Construct 2 dan dapat dimainkan di perangkat android.
3. Untuk mengasah kemampuan dalam membuat *game adventure* sehingga dapat dijadikan pelajaran dan pengalaman untuk di dunia kerja sebagai *game developer*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar kampus AMIKOM sehingga dapat membangun bisnis *game*.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, dan dapat memberikan inspirasi dalam membuat *game*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pencarian literatur dari buku, jurnal, artikel-artikel di internet yang terkait dengan pengembangan *game* 2D yang akan dibuat.

2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non- fungsional serta tahap - tahap perancangan *game*

3. Implementasi *Game*

Metode ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk sebuah *game*. Uji Coba *Game*

Setelah *game* selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap *game* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berupa metode *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori, definisi, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *genre game*, karakter yang terdapat pada *game*, arsitektur *game*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASANN

Merupakan bab yang menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian.

BAB V. PENUTUP

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