

# 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 refresing 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