

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game saat ini terus berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi. Dengan semakin majunya teknologi, game yang dihasilkanpun semakin variatif dan menyajikan grafis yang menawan. Ada berbagai jenis konsol untuk bermain game, beberapa yang sering mencuat dan menjadi bahan pembicaraan adalah Playstation, XBOX, Nintendo (3DS, Wii) dan PC, setiap kubu memiliki penggemarnya masing-masing. Pada PC, platform yang digunakan untuk bermain game masih didominasi oleh Microsoft Windows. Dengan jumlah pengguna sistem operasi Windows yang sangat besar, industri game untuk PC sangat menjanjikan.

Perkembangan game saat ini didominasi oleh game 3 dimensi. Akan tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemarnya tersendiri, karena game jenis ini menawarkan tampilan yang sederhana dan lebih mudah untuk dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan seseorang untuk memainkan sebuah game tidak semata hanya karena grafisnya yang memukau ataupun kompleksitas dari sebuah game.

Untuk merancang dan membuat sebuah game, banyak software yang bisa dipelajari dan digunakan, salah satunya adalah Construct 2. Software berbasis HTML 5 untuk perancangan game 2 dimensi yang dikembangkan oleh Scirra ini

menawarkan kemudahan bagi penggunanya, karena tidak diperlukan menulis kode pemrograman yang rumit untuk merancang game menggunakan Construct 2.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mencoba membuat sebuah game menggunakan software Construct 2 dan mengambil judul skripsi Perancangan Game "Fruit Punch" Menggunakan Construct 2. Game ini dibuat dan ditujukan untuk pemain berusia 10 tahun keatas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana membangun dan merancang game "Fruit Punch" menggunakan Construct 2 ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. Game ini dimainkan secara *single player* atau hanya dimainkan 1 orang.
2. Tampilan game yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
3. Input hanya menggunakan mouse dan keyboard.
4. Game ini memiliki 3 tingkat kesulitan (*Difficulty*) diantaranya: *Easy*, *Medium* dan *Hard*. Masing-masing tingkat kesulitan akan memiliki tantangan yang berbeda.
5. Game dimainkan melalui browser.
6. Dibutuhkan koneksi internet untuk mengakses halaman game.
7. Game ini dibuat untuk pemain usia 10 tahun keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat game "Fruit Punch".
2. Menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama mengikuti proses belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada Program Studi Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang software Construct 2.
2. Mendapat pengalaman dalam hal merancang dan membuat sebuah game.
3. Dapat dijadikan bahan referensi bagi pembaca yang ingin mempelajari dan mengetahui proses perancangan dan pembuatan game dengan menggunakan Construct 2.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan pembuatan game serta penyusunan laporan skripsi, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan penulis untuk mencari referensi dari buku dan sumber informasi lain, untuk digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan skripsi.

b. Observasi Game Dengan Engine Sejenis

Melakukan observasi pada game yang menggunakan engine sejenis (Construct 2) untuk mendapatkan informasi dan referensi yang dapat membantu dalam perancangan dan pembuatan game ini.

c. Internet

Melakukan pengumpulan data berupa gambar, *sprite*, musik dan efek suara. Mengunjungi forum komunitas game dan komunitas Construct 2 untuk menambah wawasan dan informasi tentang game dan software Construct 2.

1.7 Perancangan Game

Untuk perancangan game ini, penulis menggunakan *Game Design Document* (GDD). Tahap awal yang dilakukan dalam pembuatan game sebelum hasil akhir didapatkan adalah merancang konsep yang meliputi:

1. Ide cerita.
2. Tema.

Tahap selanjutnya adalah pra produksi, antara lain:

1. Menentukan genre game.
2. Menentukan *software* yang akan digunakan.
3. Merancang alur permainan (*gameplay*).

4. Merancang diagram alir (*flowchart*).
5. Membuat rancangan antarmuka (*interface*).
6. Menentukan jenis sound.

Setelah tahap pra produksi telah ditentukan, maka selanjutnya adalah tahap produksi yang meliputi:

1. Mempersiapkan aset-aset berupa gambar karakter, background, tombol dan gambar pendukung lainnya.
2. Mempersiapkan file-file suara.
3. Pembuatan game.

1.8. Sistematika Penulisan

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

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, baik berupa pengertian atau definisi game, sejarah perkembangan game serta jenis-jenis dari game itu sendiri. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai software yang digunakan dalam perancangan game.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

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

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi, pembahasan, dan uji coba game yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

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

