

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu perangkat multimedia dalam komputer adalah *game*. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari. *Casual games* adalah sebuah *games* yang dimaksudkan untuk dinikmati oleh setiap orang, baik pria dan wanita, maupun tua dan muda. *casual games* dapat diartikan sebuah *game* yang jauh dengan permainan hentakan, kekerasan, dan kompleksitas permainan dengan bertujuan untuk menarik pemain seluas mungkin dari berbagai kalangan. Perbedaan antara *casual gamer* dengan *hardcore gamer* menurut Schell adalah *casual gamer* hanya bermain *game* sebagai hiburan sesekali, namun *hardcore gamer* bermain *game* sebagai hobi utama mereka.

Dalam pembuatan suatu *game* memerlukan suatu software atau aplikasi yang disebut *Game Engine*. Aplikasi *game Engine* sendiri hanya dapat digunakan oleh perusahaan developer *game* itu sendiri, sehingga untuk dapat membuat suatu *game* harus bergabung dahulu dengan tim developer *game* tertentu. Akan tetapi saat ini *game engine* sudah dapat digunakan oleh orang banyak, karena sudah terdapat beberapa software *game engine* yang gratis maupun berbayar. Saat ini sudah banyak terdapat banyak aplikasi untuk pembuatan *game* (*Game Engine*) sehingga semua orang sudah dapat membuat *game* mereka sendiri. Salah satu dari *game engine* tersebut adalah Construct 2.

Construct 2 adalah *game* editor berbasis HTML 5 yang dikembangkan ke beberapa *platform* seperti HTML 5 website, Google Chrome Webstore, Facebook, Phonegap (Android), Windows Phone, Windows 8. Pada Construct 2 telah disediakan 70 *visual effect* yang menggunakan *engine* WebGL. Selain itu juga dilengkapi dengan 20 *built-in plugin* dan *behavior* (perilaku objek) sehingga kita bisa membuat *sprite*, objek teks, mengkoneksikan dengan facebook, menambah musik, memanipulasi penyimpanan data *game* dan lain sebagainya. Pemanggilan fungsi-fungsi di Construct 2 dilaktukan dengan menggunakan pengaturan *Events* yang telah disediakan. *Events* merupakan pilihan-pilihan *action* dan kondisi yang akan menjadi nyawa dalam *game*, sehingga *game* akan berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Karena berbasis HTML 5, maka preview saat running ketika ingin mencoba *game* dapat dilakukan pada browser (localhost).

*Game* yang penulis buat merupakan sebuah *game* casual *adventure* yang mirip seperti *game* *adventure platformer* yang mirip seperti *game* super Mario bros tetapi penulis menambahkan tugas (atau *task*) yang harus diselesaikan oleh karakter utama untuk dapat melanjutkan ke *stage* yang selanjutnya. *Game* ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang beranjak dewasa yang dimana karakter utama bernama "Blank" dituntut untuk membuktikan kedewasaannya dengan menyelesaikan beberapa tantangan tertentu dalam pertualangannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud dan bertujuan untuk membuat sebuah *game* casual berjudul Blank trials menggunakan Construct 2 sebagai *game engine*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan masalah yaitu: Bagaimana membuat *game casual* yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan dengan judul *game* "The Blank Trials" dengan menggunakan software Construct 2?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini berbasis HTML yang dimainkan oleh satu orang pemain dengan tampilan 2 (dua) dimensi secara *offline*.
2. *Game* ditujukan untuk pemain berusia diatas 5 tahun
3. Aplikasi (*software*) yang digunakan adalah Construct 2 sebagai *game Engine* , adobe photoshop untuk mengkoreksi warna dalam *asset*, Corel Draw X5 untuk pembuatan *asset* dalam game, Web Browser seperti Mozilla Firefox atau Google Chrome untuk menampilkan dan mengetes *game* yang dibuat.
4. Dalam aplikasi *game* ini terdapat 3 *stage* yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda yaitu mudah, sedang, dan sulit yang akan *ditempuh* oleh pemain.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Media implementasi dari pengetahuan penulis mengenai pembuatan game.
2. Menghasilkan *game* untuk menghibur pemain diwaktu senggang.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Penulis

Pembuatan *game* ini dapat digunakan sebagai media implementasi pengetahuan yang didapat dari teori-teori dari literatur yang didapat dan untuk mendapatkan pembelajaran serta pengalaman.

### 2. Bagi Pemain

*game* ini dapat digunakan sebagai media hiburan atau *Entertainment* untuk mengisi waktu luang.

### 3. Bagi Akademik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan literatur dengan tujuan seperti pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian – penelitian selanjutnya sehingga dapat bermanfaat bagi yang lain.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen serta sumber lainnyayang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

#### 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. Internet

Melakukan pengumpulan referensi data berupa gambar, *sprite* dan *music*.

### 3. 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:

##### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

##### 2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar *game*, konsep dasar *game engine*, pengertian *game*, analisis kebutuhan sistem, flowchart, konsep dasar basis data, software yang digunakan.

##### 3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti, serta menguraikan perancangan sistem yang akan dibangun.

#### 4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang Implementasi dan Pembahasan sistem yang dibuat. Implementasi meliputi pengertian implementasi, implementasi basis data, Implementasi program, uji coba sistem dan program, dan pemeliharaan.

#### 5. BAB V : PENUTUP

Bab ini akan menguraikan kesimpulan dari seluruh proses penelitian serta saran sebagai bahan pertimbangan perbaikan kinerja sistem pada instansi tempat penulis melakukan penelitian.

