

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas – fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang membantu mempercepat kerja manusia. Karena itu banyak sekali yang memanfaatkan keadaan ini untuk membuat suatu peluang.

Salah satu peluang yang ada diantaranya adalah industri dan bisnis pengembangan *game* yang telah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* hampir di seluruh dunia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja, sampai dewasa. Terutama pada *game* android, karena mobilitas yang tinggi pada *smartphone* android menjadikannya *device* yang sangat dibutuhkan bukan hanya sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai media hiburan salah satunya dengan bermain *game* android.

Untuk itu penulis berusaha memaparkan suatu *tool* pengembang *game* yang gratis dan sudah terkenal dan teruji dikalangan komunitas pengembang *game* baik itu di Indonesia maupun Luar negeri, *tool* tersebut bernama Construct 2.

Construct 2 adalah *game editor* berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd. Yang memaksimalkan fungsi *visual editor dan behaviour – based logic system*. Dengan Construct 2 kita dapat membuat *game* tanpa harus menulis kode pemrograman, karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu. Kelebihan lain dari Construct 2 adalah fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan dapat mempercepat proses pembuatan *game*, karena kita tidak perlu membuat ulang fungsi-fungsi tersebut untuk *game* kita. Penulis berusaha membuat dan menyajikan ilmu dengan bahasa yang sederhana dan mudah dicerna. Pembuatan *game* “The Adventure Of Luzzy” ini diharapkan dapat menarik minat pengguna *game* Android dan dapat bersaing dengan *game – game* luar negeri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu “Bagaimana membuat *game* The Adventure Of Luzzy berbasis Android menggunakan Construct 2?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. *Game* hanya dapat dimainkan pada mode 1 player
2. *Game* ini ditujukan untuk anak umur 10 tahun
3. *Game* berbasis Android dan *dipublish* ke Google Play Store

4. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan game ini meliputi Construct 2 sebagai software pembuat game, Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw sebagai pengolah gambar

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun game "The Adventure Of Luzzy" berbasis android menggunakan software Construct 2.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui proyek pembuatan game android.
3. Sebagai penerapan ilmu teori yang diperoleh saat kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Ahli Madya program studi Diploma 3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat suatu game dengan menggunakan software aplikasi Construct 2
 - b. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.

2. Bagi masyarakat umum
 - a. Sebagai sarana hiburan yang menarik dan juga mengasah kemampuan untuk yang memainkannya.
 - b. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar game pada *genre Platform Adventure*.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
 - a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan *game* menggunakan Construct 2.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan *game* ini mengacu pada *Game Development Life Cycle*. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu :

- a Merancang dan mendesain karakter yang akan dimasukkan ke dalam *game*.
- b Merancang dan mendesain latar di dalam *game*.
- c Merancang dan mendesain *level-level* di dalam *game*.
- d Mendesain fungsi dan kontrol di dalam *game*.
- e Uji sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori – teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan *game* “The Adventure Of Luzzy”. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat. Yakni meliputi pembuatan *game* dan *testing*.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan *game* dan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan *game* dimasa mendatang.