

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

“*Game*” adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Saat ini game tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana hiburan maupun sebagai sarana edukasi.

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, dunia game juga mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyaknya game – game baru yang bermunculan. Oleh sebab itu produsen game di tuntut untuk lebih cepat berinovasi dan merilis sebuah game. Hal tersebut cukup membuat para pemuat game kerepotan, karena pembuatan game membutuhkan banyak proses dan waktu untuk mengimplimentasikannya. Akan tetapi seiring dengan cepatnya perkembangan game, perangkat pembuatan game pun semakin canggih dan mempermudah para pembuat game untuk membuat game. Salah satu software pembuat game yang diminati adalah Construct 2.

Construct 2 adalah sebuah program untuk membuat permainan komputer HTML5, tanpa mengharuskan memiliki pengalaman pemrograman dan hanya menggunakan lingkungan pengembangan “*drag and drop*” yang intuitif. Kebanyakan peralatan program bisa digunakan dari antarmuka grafisnya tanpa harus menulis kode.

Construct 2 digunakan untuk membuat permainan 2D, dan hadir dengan begitu banyak sumber daya yang membuatnya mudah, termasuk mesin fisik yang membuat benda di permainan dipengaruhi oleh gravitasi. Belum lagi grafisnya dan unsur-unsur seperti “*sprite*”, latar belakang, dan efek suara. Menambahkan berkas media dari luar aplikasi juga sangat mudah untuk dilakukan.

Filosofi dari Construct 2 adalah lingkungan visual yang mudah dan intuitif. Ketika Anda menarik “*sprite*” dan menaruhnya di layar, bagian program yang lain akan membuatnya berinteraksi dengan objek yang ada sesuai tipe objeknya.

Dengan fitur utama yang ditawarkan oleh Construct 2, yaitu pembuatan game tanpa pemrograman, coding, atau scripting, penulis tertarik untuk mencoba membuat desain game menggunakan game engine tersebut. Game yang ingin penulis buat berjudul “*Phantom World*”, sebuah platform adventure game sebagai genre utamanya dengan grafis 2 dimensi khas game – game platform yang melegenda seperti Super Mario Bros. Kenapa penulis ingin membuat sebuah platform game 2 dimensi?

Selain sesuai dengan Game Design Document yang dibuat penulis, juga karena jenis game platform seperti Super Mario Bros adalah game yang melegenda dan dikenal disemua kalangan, sehingga penulis tertarik untuk mencoba membuatnya dengan cerita dan grafis yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat game adventure 2D "Phantom World" menggunakan game engine Construct 2?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan yang dikemukakan, maka penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup agar lebih spesifik, yaitu :

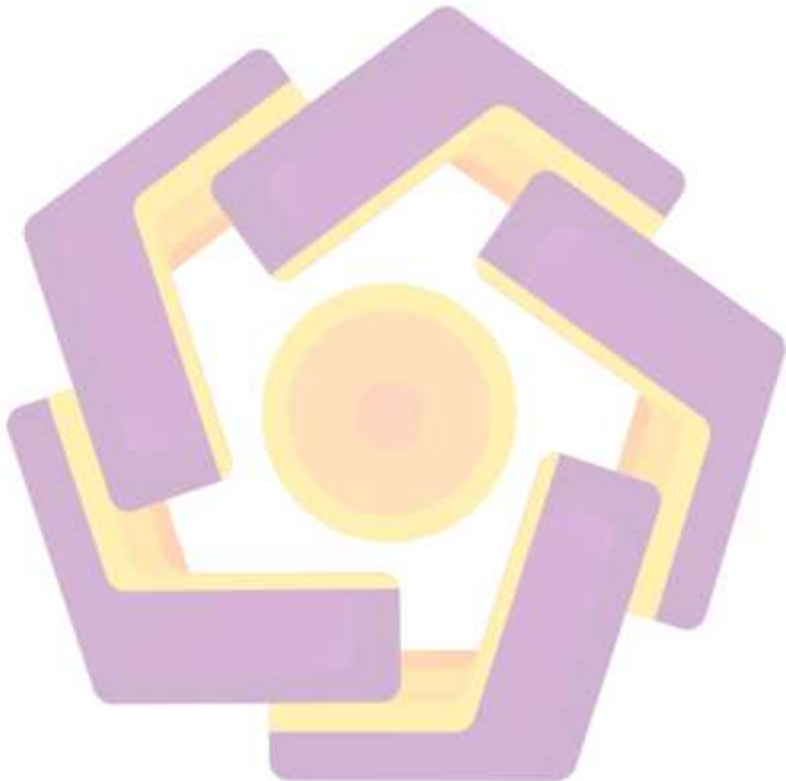
1. Game ini bergenre Platform Adventure.
2. Game "*Phantom World*" berbasis desktop.
3. Game terdiri dari 3 level yang berbeda.
4. Background music yang digunakan adalah musik khas adventure.

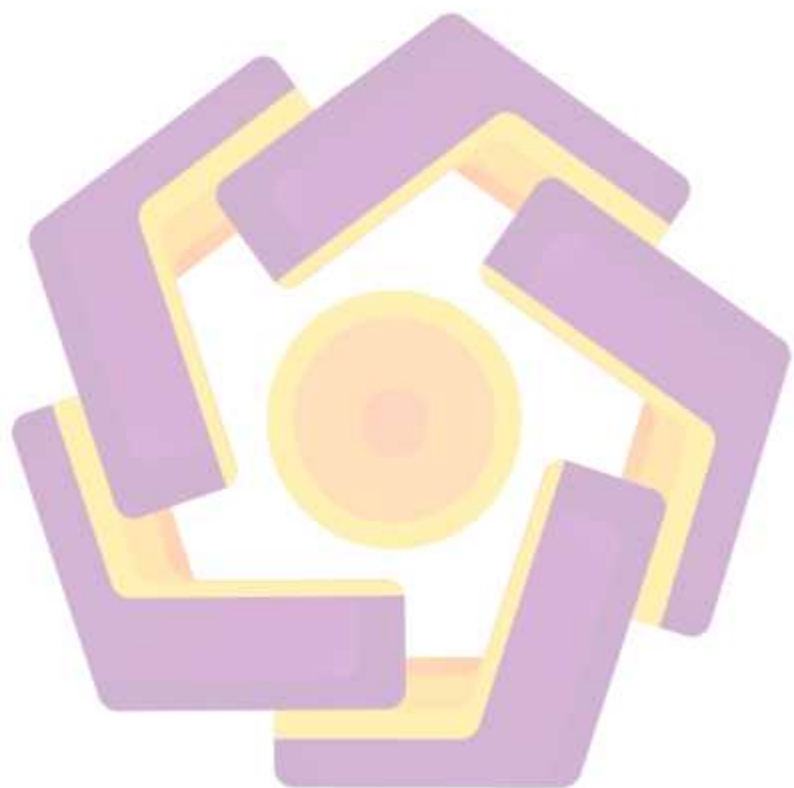
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Selain sebagai persyaratan untuk kelulusan program SI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, Skripsi ini bertujuan untuk :

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memperdalam ilmu desain game terutama pada desain yang akan dibahas di game yang akan Penulis buat.
3. Memperdalam pengetahuan software yang akan digunakan untuk membuat game ini.

4. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media pembelajaran untuk para pengguna game.





1.5 Manfaat Penelitian

Untuk penelitian ini, Penulis berharap penelitian ini bisa memberi manfaat

:

1. Sebagai bahan pembelajaran, karya ilmiah ini bermafaat untuk membantu memajukan industri game khususnya di Indonesia.
2. Memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.
3. Mengembangkan industri teknologi informasi di bidang Game Development.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian untuk kajian ini adalah :

1.6.1 Studi Literatur

Di tahap ini, dilakukan dengan membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan skripsi ini baik dari buku, internet atau bermain langsung gamenya yang akan di implementasi desainnya untuk skripsi ini.

1.6.2 Analisis & Perancangan Sistem

Di tahap ini, akan dilakukan analisis serta perancangan system yang meliputi :

1. Membuat plot/cerita game.
2. Mendesain dan membuat map untuk game.
3. Merancang Player dan yang akan menjadi obstacles dan scenery background.

4. Merancang system level di game.
5. Membuat background musik untuk game.

1.6.3 Implementasi Sistem

Di tahap ini, dilakukan penerapan rancangan aplikasi ke dalam software Construct 2.

1.6.4 Pengujian Sistem

Di tahap ini, dilakukan pengujian terhadap aplikasi, apakah semua telah berjalan sesuai fungsinya atau belum.

1.6.5 Penyusunan Laporan

Di tahap ini, dilakukan penulisan laporan sebagai penjabaran proses pengerjaan yang telah dilakukan Penulis mulai dari tahap rancangan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian yang bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas 5 bab yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan untuk Skripsi ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan mengurai teori-teori yang mendasari pembuatan game ini mulai dari definisi game, sejarah singkat game, genre game,

jenis-jenis rating game dan engine-engine yang digunakan untuk membuat game.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan latar belakang cerita, aturan main, flowchart dan desain game mulai dari perancangan interface hingga map.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan. Hal ini termasuk pengujian, pembahasan desain dan pengujian game.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir yang berisi kesimpulan dari Penulis dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan untuk pembuatan skripsi ini.