

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game memiliki banyak manfaat dan digunakan sebagai hiburan alternatif maupun sebagai hobi, bukan hanya untuk anak-anak, para remaja, namun juga orang dewasa baik pria maupun wanita. Biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Bermain *game* sudah dapat dikatakan dengan *life style* masyarakat kini.

Game adventure atau petualangan adalah *game* yang sering kita jumpai di pasaran. *Game* ini agak umum sehingga hampir semua *game* juga memiliki unsur *game adventure* walaupun tidak spesifik. *Game* ini biasanya memiliki satu tokoh utama yang kita mainkan dan kita jalankan secara langsung dari awal sampai tamat mengikuti jalan cerita.

Construct 2 adalah salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk membuat *game* tanpa harus menulis kode pemrograman, karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu. Kelebihan lain dari construct adalah fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan dapat mempercepat proses pembuatan *game*.

Dengan menggunakan *software* Construct 2, penulis akan merancang dan membuat *Game* Petualangan berbasis *Android* menggunakan *Construct 2*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu Bagaimana merancang dan membuat *game* Petualangan 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 ke atas.
3. *Game* berbasis *Android* dan dipublish ke *Google Playstore*.
4. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan *game* ini meliputi *Construct 2* & *PhoneGap* sebagai *software* pembuat *game*, *Sprite* & *Adobe Flash Cs4* sebagai *software* pengolah animasi *Sprite*, *Corel Draw X5* sebagai *software* pengolah *image asset*.
5. *Game* ini dibuat dengan *game engine* *Construct 2 r239*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun pembuatan dan perancangan *game* Petualangan berbasis *Android* menggunakan *Construct 2* yang menarik dan menyenangkan.

2. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Diploma 3 dari program studi 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.

Sebagai sarana hiburan yang menarik untuk dimainkan.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.
 - a. Sebagai dokumentasi hasil penelitian mahasiswa.
 - b. Sebagai bahan 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 :

1. Tahap Perencanaan

Dalam pembuatan sebuah game diperlukan perencanaan yang matang dan tepat. Tahap perencanaan dapat dilakukan dengan metode pengumpulan data, sumber data dan teknik pengumpulan data.

2. Tahap perancangan

Dalam tahapan ini, penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan dan perancangan game Petualangan berbasis *Android* menggunakan *Construct 2*. Dasar-dasar itu kemudian dirangkum dalam sebuah desain game yang disebut game document.

3. Tahap pembuatan dan implementasi

Pada tahap ini penulis mendesain objek yang dibutuhkan kemudian akan dikembangkan dan dibangun menjadi suatu sistem atau aplikasi.

4. Tahap pengujian

Melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat dan mengukur kelayakan suatu program untuk kemudian dipublish.

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 pembuatan dan perancangan *game* Petualangan berbasis *Android* menggunakan *Construct 2*. 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 IMPLEMENTASI DAN 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.

