

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sarana hiburan yang diminati dan dimainkan banyak orang, baik di kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Pada saat ini, produksi *Game* sudah mulai berkembang pesat, Industri dan pengembangan *Game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembangan *Game* di Amerika, Eropa, dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *Game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *Game* yang sangat tinggi. Di balik semua ini para pemuda pemudi Indonesia mulai mengembangkan *Game* mereka sendiri dengan kreatifitas, inovasi, dan imajinasi mereka sendiri yang tidak kalah dengan pengembangan *Game* luar negeri.

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Platform Android telah menjadi salah satu platform *smartphone* populer melebihi platform *smartphone* lainnya. Hal ini ditanggapi serius oleh pengembang *Game*. Kemudahan dalam mengembangkan aplikasi berbasis android merupakan salah satu pemicu terbesar para pengembang untuk membuat dan mengembangkan beragam aplikasi. Beragam platform *Game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana, menjanjikan peluang yang besar kedepan. Salah satunya *Game* berplatform Android yang sangat berkembang pesat saat ini.

Zombie Delivery merupakan salah satu *Game* yang akan dibuat dan dikembangkan di Android *smartphone*. Tokoh utama *Game* ini adalah zombie. Dengan cara permainan zombie hanya perlu melompat untuk mengumpulkan poin yang ditentukan dan melewati rintangan secara acak. Posisikan agar zombie memalui jalan yang disediakan, melompati lubang dan mengumpulkan poin yang disediakan dan jika zombie tertinggal dan terjatuh saat melompat maka permainan berakhir.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan *Game Arcade "Zombie Delivery"* menggunakan *Game Engine Construct 2*" yang diharapkan dapat menjadi sarana hiburan bagi penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *Game Arcade "Zombie Delivery"* menggunakan *Game engine Construct 2*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal yaitu sebagai berikut :

1. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
2. *Game Zombie Delivery* ini memiliki *Genre Arcade*.

3. *Game* ini dimainkan secara offline.
4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan semua usia.
5. Penyampaian materi yang disajikan pada aplikasi ini bersifat statis tidak terhubung dengan *database*.
6. Software yang digunakan yaitu *Construct 2*, *Adobe Photoshop CS6*, *FL Studio 11*, *CorelDraw x6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud mengenai penelitian ini dalam pembuatan *Game Arcade "Zombie Delivery"* menggunakan *Game engine Construct 2* mempunyai beberapa maksud dan tujuan diantaranya:

1. Dapat membuat *Game "Zombie Delivery"* menggunakan *Game engine Construct 2* yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Sebagai syarat Kelulusan dalam program S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menambah pengalaman melalui pembuatan *Game* dengan *Construct 2*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Peneliti

Bagi peneliti yaitu mempunyai karya sendiri dan penelitian ini sebagai pelatihan penerapan dalam pembuatan sebuah *game* dan sebagai syarat pembuatan skripsi.

b. Akademik

Bagi akademik penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topic pembuatan *Game* yang menggunakan *Game engine Construct 2*.

c. Pengguna

Dapat dijadikan sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang dan melatih kesabaran dan ketangkasan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan *Game* ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) model indie atau siklus hidup pengembangan permainan yaitu sebuah pendekatan bagaimana menangani proyek pengembangan *Game* secara individu atau personal.

a. *Game design*

Game design dari *Game* “*Zombie Delivery*” diawali dengan menentukan ide awal atau konsep *Game* (jenis *Game*, Aturan *Game*).

b. Code

Code atau coding dalam tahap ini adalah menulis script membuat *Game* berjalan sesuai konsep dan menyatukan grafik dan sound dalam sebuah permainan.

c. *Art and animation*

Merupakan komponen terpenting dalam sebuah *Game*, karena dalam tahap ini ditentukan resolusi dan pembuatan asset *Game*.

d. Audio and music

Merupakan salah satu penunjang suatu *Game* menjadi lebih menarik. Biasanya *Audio* dan music pada *Game* mengikuti situasi yang terjadi dalam *Game*.

e. Marketing

Tahap ini adalah tahap dimana *Game* sudah siap untuk dikirim dan di luncurkan di pasar-pasar yang dituju. Kemudian yang harus dilakukan adalah meng-Update dan memelihara pengembangan *Game*.

1.7 Sistematik Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan uraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan system penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang berbagai macam konsep dasar *Game*, android, dan software yang digunakan dalam penyusunan *Game* "Zombie Delivery".

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan *Game*, serta perancangan komponen-komponen yang menyusun *Game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang proses pembuatan *Game*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik dimasa mendatang.

