

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game.

Perkembangan perangkat lunak game (permainan) yang ada saat ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan permainan yang berhubungan permainan 2 Dimensi antara yaitu game bergenre Arcade, banyak permainan-permainan yang sudah terkenal dengan berbasis platform contohnya yaitu Tetris, Zuma, Pac-Man, Space Invader, Angry Bird, dan lain-lain.

Arcade game adalah genre game yang tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan "just for fun" atau untuk kejar-mengejar point / highscore. Didalam arcade pemain akan menggerakkan sebuah karakter biasa berbentuk animasi orang atau pun yang lain, permainan akan memberikan tantangan kepada anda dimana anda harus mencetak poin setinggi mungkin. Lompat lantai ke lantai tanpa terjatuh. Game bergenre seperti ini dikenal karena tingkat ketelitiannya

dalam menentukan arah mana yang harus dilompati. Pemain membutuhkan kemampuan reaksi yang teliti dan sabar untuk memilih arah pijakan yang tepat agar bisa melompat lagi ke langit berikutnya dan mengumpulkan sekor sebanyak banyaknya pada game ini. Seperti Rise Up.

Dipilihnya tema game arcade karena tema game ini cukup menantang, player atau pemain dapat menikmati aksi dalam game. Karena itu segi artistik ingin coba ditonjolkan dalam pembuatan game ini tentunya tidak cuma memperhatikan segi visual, tapi juga kedinamisan game.

Ada banyak sekali jenis software yang digunakan untuk merancang sebuah game, salah satunya adalah Construct 2, yang merupakan sebuah perangkat untuk membuat sebuah game dengan logika sederhana. Construct 2 adalah software yang handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telpon genggam, yang dirancang khusus untuk game 2D.

Berdasarkan pemaparan di atas, didapatkan ide untuk membuat sebuah game dengan mengangkat judul "Boy Jump" merupakan game bergenere Arcade. Dalam game ini, pemain diharuskan melompat pada celah awan tanpa menyentuh awan bagian bawah untuk mengambil bintang dan melanjutkan mencari celah awan berikutnya. Dalam game mengharuskan pemain berfikir secara teliti dan tepat untuk mencari sekor sebanyak banyaknya. Hal ini akan melatih kesabaran pemain, dan diharapkan menjadi game penghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah. "Bagaimana cara merancang game Boy Jump berbasis 2D dengan software Construct 2?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini antara lain adapun ruang:

1. Permainan ini terdiri dari permainan tunggal.
2. Game ini berbasis Desktop.
3. Game ini tidak memiliki level hanya dimainkan untuk kejar mengejar point / highscore.
4. Perancangan tampilan dan karakter game yang berbasis 2D.
5. Game ini hanya menggunakan keyboard dan mouse sebagai inputnya.
6. Game ini dibuat menggunakan Construct 2.
7. Desain game ini dirancang menggunakan corel draw x5 dan photoshop CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Membuat game "Boy Jump" berbasis desktop.
2. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas Akhir guna mendapatkan gelar Diploma tiga dari program studi Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian antara lain yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Sebagai langkah dalam memperdalam kemampuan dan pengetahuan dalam dunia pembuatan game dan wawasan dalam menerapkan teori-teori yang sudah di peroleh di bangku perkuliahan pada kondisi yang sebenarnya.

2. Manfaat bagi masyarakat

Sebagai media hiburan yang bukan hanya menarik namun juga mengasah kemampuan berfikir lebih teliti dan sabar kepada yang memainkannya.

3. Bagi pengembang yang akan datang

Game ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan berikutnya yang berkaitan dengan game ini.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Mencari informasi berupa text dan konsep-konsep yang berkaitan dengan proses pembuatan game untuk digunakan sebagai refrensi dalam proses pembuatan game.

2. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan pada game "Boy Jump" dengan menggunakan Construct 2.

3. Implementasi

Pada implementasi game disesuaikan dengan perancangan game.

4. Pengujian

Menguji apakah game yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Penulisan laporan

Pada tahap ini penulisan laporan dikerjakan pada akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari perancangan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir (TA) ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun sistematika Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bab pendahuluan, yang didalamnya akan membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dari beberapa sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penulisan tugas akhir ini, baik teori khusus maupun umum.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang perancangan yang mengikuti Game Design Document.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang hasil implementasi dan pengujian game yang di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari proses pembuatan game dan saran-saran yang berguna untuk perbaikan game di masa datang.