

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game* yang hanya dapat dimainkan satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan banyak orang sekaligus.

Para pengguna komputer tidak akan lepas dari dunia *game*, hanya saja *game* selalu berkembang seiring perubahan jaman. Sehingga *game* yang berteknologi tinggi kurang mampu menyesuaikan dengan komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya *mini game*, komputer yang memiliki spesifikasi terbatas mampu menjalankan *game*, termasuk *mini game* yang hingga saat ini cukup digemari oleh para pengguna komputer.

*Mini game* merupakan *game* yang dapat dimainkan mulai dari anak kecil sampai dewasa. *Mini game* merupakan *game* yang komabilitasnya tinggi karena komputer dengan spesifikasinya terbatas mampu menjalankannya. Banyak sekali saat ini *mini game* yang dikembangkan dan dibangun oleh para programmer *game*, dengan tujuan agar *mini game* tidak termakan oleh jaman dan dapat bersaing dengan katagori *game* lainnya. *Mini game* dikembangkan agar pengguna *mini game* tidak bosan dengan *game-game* yang sudah ada sebelumnya. Tak dapat dipungkiri dengan perkembangan jaman banyak sekali *game* dengan grafik tinggi dibuat untuk meramaikan dunia *game*.

Penggunaan *game ninja shooter* pada dekstop diharapkan dapat membuat para pengguna *game* tidak bosan dengan mini *game* yang sudah ada sebelumnya dan untuk meramaikan dunia *game* pada komputer.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana merancang dan membuat mini *game ninja shooter* berbasis desktop dengan menggunakan aplikasi *Construct 2*?"

### 1.3 Batasan Masalah

1. Game dibangun menggunakan *Construct 2*,
2. Hanya dapat dimainkan secara *single player*,
3. Apikasi ini ditujukan untuk anak-anak sampai dewasa,
4. Game ini hanya terdapat 2 level.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membuat *game ninja shooter* berbasis desktop yang menarik dan menyenangkan,
2. Sebagai persyaratan kelulusan studi Diploma 3 Jurusan Tehnik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

### 1. Manfaat bagi penulls

Dapat menambah pengetahuan tentang menggambar karakter dengan menggunakan *corel draw* dan *photoshop*, dan selain itu dapat menambah pemahaman tentang *game engine Construct 2*.

### 2. Manfaat bagi Masyarakat umum dan IT

Untuk sarana bermain yang bisa menghilangkan kebosanan dalam kegiatan sehari-hari, dan untuk memberi hiburan.

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan sistem *gamedevelopmen life cycle* dalam pengerjaannya. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

##### 1. Tahap Perencanaan

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

##### 2. Tahap Perancangan

Dalam tahap ini, penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan *game ninja shooter*. Dasar-dasar itu kemudian dirangkum dalam sebuah desain *game* yang disebut *game document*. dokumen ini adalah rancangan keseluruhan *game* yang akan dibuat. Rancangan itu berupa ide, konsep,

karakter, cerita, *gameplay*, dan objek-objek yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan *game* ini.

### 3. Tahap pembuatan dan implementasi

Pada tahap ini penulis mendesain objek yang dibutuhkan yang kemudian akan dikembangkan dan dibangun menjadi suatu sistem atau aplikasi yang sudah dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Kemudian akan dilakukan testing terhadap program yang telah dibuat tersebut. Mengukur kelayakan suatu program untuk kemudian dipublish.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam pembuatan *game ninja shooter*. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

### 3. BAB III PERANCANGAN

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 dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

#### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.