

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan game sangatlah pesat baik itu game nya berbentuk 2D maupun 3D.bermain game mempunyai dampak bagi gamer atau pemain game saat memainkannya. Game dapat menjadi media hiburan maupun dapat memberikan wawasan bagi penggunanya atau sebagai media pembelajaran. Perkembangan game platform juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya game hanya dimainkan di computer dan console tetapi sekarang sudah memasuki era mobile game, sehingga game platform dapat dimainkan di tablet atau smartphone android,Apple IOS maupun windows phone

Dan game – game bergenre platformer sangat digemari dan menarik minat user (gamers) karena game platformer cara memainkannya sederhana yaitu berlari, melompat dan berayun .game membuat pengguna (gamer) menjadi penasaran dengan stage per stage untuk menyelesaikannya , contohnya game Castlevania Konami: Vampire Killer pada tahun 1986 , game Sonic, Super Mario dan sebagainya . setiap game petualangan dalam video game memiliki ciri-ciri yang khas , seperti mencari rahasia, jalan cerita rumit , rintangan dan musuh-musuh yang

ada. Selain sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran ,gamebiasanya juga dijadikan untuk tujuan komersial.

Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mencoba merancang pembuatan game hasil pemikiran penulis yaitu "Tour in Yogyakarta" . Game Tour in yogyakarta bercerita tentang misi-misi dan aktivitas Si Joe untuk berkeliling Yogyakarta terutama obyek wisata . Dalam game ini user hanya memainkan single player yaitu karakter utama tersebut. Setting tempatnya ada beberapa tempat yaitu di Candi Prambanan, Pantai Parangtritis, Malioboro & Tugu, Gunung Merapi ., Gameplay game ini merupakan sudut pandang ketiga, dimana karakter utama dapat terlihat. Game ini terdiri dari beberapa mini game didalamnya.

Cara bermain game ini adalah dengan menggunakan keyboard. Pemain harus menemukan cara dan melewati rintangan untuk mencapai tujuan (goal) untuk dapat melaju ke area berikutnya .Selain itu pemain harus mendapatkan item – item yang benar untuk menambah energi dan kekuatan. Game ini tidak ada timer yang mengharuskan pemain mencapai tujuan dengan batas waktu

Semua yang ada didalam game ini dibuat menurut latar tempat dan sejarah yang ada. Tujuan game ini yang utama ialah sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan tempat wisata dijogja dan sejarahnyaserta sebagai sarana untuk menjadikan alternatif untuk mengurangi kecenderungan pada game asing. Selain itu tentunya game ini juga bertujuan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat.

Pembuatan Game Tour in Yogyakarta menggunakan software Construct 2. Karena construct 2 dilengkapi dengan fitur "Drag and drop " sehingga memudahkan si pembuat dalam merancang game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut. "Bagaimana membuat gameplatform bergenre Adventure yang berjudul "Tour in Yogyakarta" Menggunakan Construct 2 "

1.3 Batasan Masalah

Dari berdasarkan rumusan masalah di atas penulis memberi batasan dalam pembuatan game platform "Tour in Yogyakarta" sebagai berikut :

1. Pembuatan game menggunakan software Construct 2
2. Game ini hanya berupa game 2D
3. Game yang dimainkan 1 player saja
4. Tahapan produksi hanya sampai pada proses Executable
5. Game ini di peruntukan untuk semua usia

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian penulis di antaranya yaitu :

1. Membuat Game Platform "Tour in Yogyakarta" menggunakan Software Construct 2

2. Memenuhi persyaratan kelulusan S1 Sistem Informatika pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa di dapat dan bisa di capai dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan saat kuliah
2. Menambah pengetahuan di bidang pemograman, dan menambah pengalaman tentang game.
3. Menambah portofolio penulis dalam membuat game

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Sebuah referensi penulisan karya ilmiah berbentuk Skripsi bagi mahasiswa sedang mengambil Skripsi
2. Dokumentasi sebuah karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk Skripsi

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

1. Sebagai bukti pengembangan ilmu pengetahuan khususnya IT berupa sebuah karya ilmiah
2. Menghasilkan sebuah game platform untuk media hiburan yang informatif
3. Di harapkan bisa memberikan motivasi dan pemahaman orang-orang tentang obyek wisata dan sejarah diyogyakarta
4. Membuka wawasan dan referensi bagi traveller yang ingin berkunjung di Jogja .

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Skripsi ini di perlukan adanya pengumpulan data yang benar dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data maka di saat penyusunan Skripsi ini akan mengurangi hambatan-hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini berjalan dengan baik.

Adapun metode yang di gunakan penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data yaitu :

1.6.1 Metode Literatur

Penulisan ini di mulai studi pustaka yaitu mengumpulkan dan memahami bahan referensi yang membahas tentang pembuatan game Platform menggunakan software Construct 2

1.6.2 Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan artikel yang menunjang dalam penyusunan Skripsi ini, seperti. Buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan perkembangan game serta tatacara dalam pembuatan game platform menggunakan software Construct 2

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I - Pendahuluan Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, mamfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, serta jadwal rencana kegiatan penelitian, sistematika penulisan hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II – Landasan Teori, Menguraikan teori-teori yang mendasari pengertian game, bahasa pemrograman dan pengertian tentang software yang digunakan serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan game tersebut.

Bab III – Tinjauan Umum, Bab ini membahas tentang software Game Construct 2 serta penjelasan tentang fungsi-fungsi tools yang terdapat pada Construct 2.

Bab IV - Pembahasan, Dalam bab ini dijelaskan tentang tahap pembuatan game platform “ Tour in Yogyakarta “ menggunakan software Construct 2 dari tahap pra produksi, produksi , hingga pasca produksi.

Bab V – Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas tentang kesimpulan dan saran supaya pengembangan lebih baik.

	(Testing)																			
11	Revisi Naskah,Desain Rancang, Code Program																			
12	Implementasi Program																			
13	Penulisan Skripsi																			
14	Pendadaran																			

