

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kini komputer menjadi salah satu media pilihan dalam pertukaran informasi, komputer juga bisa menjadi media hiburan pilihan selain televisi. Dengan adanya komputer orang-orang dapat melakukan pencarian informasi di internet, bermain game, memutar musik dan video, dan lain sebagainya. Game merupakan salah satu produk teknologi informasi yang cukup digemari saat ini, para pengelola industri berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih menarik untuk para pemainnya dengan cara meningkatkan kelincahan intelektual pada tingkat gameplay. Sehingga game tidak sekedar permainan untuk mengisi waktu luang melainkan cara untuk meningkatkan kreatifitas dan intelektual para penggunanya.

Game "Submarine War" merupakan game bergenre Shoot 'em up. Contoh dari game Shoot 'em Up yang cukup terkenal yaitu *Air Assault 3D*, *Star Rage* dan *Space Impact*. Dipilihnya tema game Shoot 'em Up 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 memperlihatkan dari segi visual tetapi juga kedinamisan game. Dalam game ini, pemain diharuskan menembaki musuh yang datang. Pemain juga membutuhkan kemampuan reaksi yang cepat untuk menghindari peluru dan menghafalkan pola

serangan musuh untuk bisa memenangkan setiap level dari game ini, sehingga dapat melatih konsentrasi bagi yang memainkannya.

Game "Submarine War" nantinya akan di jalankan di browser internet dengan berbasis HTML 5. Kenapa Html5? HTML 5 dibuat untuk memudahkan pengguna dan pengembang web dalam melakukan aktifitasnya termasuk pengembangan game web/online. Fitur HTML 5 seperti elemen Canvas, Audio dan Video, memungkinkan web game berjalan tanpa flash. Sehingga tidak perlu menambahkan plug-in untuk bermain game. Meskipun Flash dan HTML 5 memiliki kelebihan dan spesialisasinya sendiri-sendiri, namun melihat perkembangan baru-baru ini, website cenderung menerapkan HTML 5 bukan Flash.

Dalam pengembangan game web berbasis HTML 5, ada berbagai software yang dapat digunakan. Salah satunya adalah Construct 2. Construct 2 merupakan software besutan Scirra yang dikhususkan sebagai software pembuat game (game engine). Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus karena semua perintahnya dalam game diatur dalam evensheet yang berupa event dan action. Construct 2 dapat mempublikasikan projek game dalam platform yang sangat luas, salah satunya game web berbasis HTML 5. Software ini memiliki event system yang cukup kuat dan praktis. Juga tersedianya banyak pilihan behavior yang dapat digunakan dalam menentukan karakteristik suatu objek dalam game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana membuat game Submarine War menggunakan Construct 2?”.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan game “Submarine War” dibatasi oleh beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Game dimainkan oleh 1 pemain (single player)
2. Game dibuat menggunakan Software Construct 2.
3. Game hanya terdiri dari 3 level.
4. Game bergenre Shoot ‘em Up.
5. Game berbasis HTML 5 dan dipublish di situs Scirra.
6. Game cocok dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat game bergenre Shoot ‘em Up “Submarine War”.
2. Sebagai prasyarat pemenuhan Tugas Akhir guna lulus studi Diploma 3 jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain yaitu:

1. Bagi penulis

Sebagai langkah dalam memperdalam kemampuan dan pengetahuan dalam dunia pembuatan game. Pembangunan game "Submarine War" menjadi salah satu wadah untuk mengimplementasikan teori-teori dan latihan yang sudah didapatkan.

2. Bagi Universitas Amlkom Yogyakarta

Penelitian ini merupakan dokumentasi hasil karya mahasiswa dan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian-penelitian yang selanjutnya terkait perancangan game.

3. Manfaat bagi masyarakat umum

Sebagai sarana hiburan yang menarik untuk dimainkan dan sebagai sarana untuk melatih konsentrasi bagi yang memainkannya.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan digunakan beberapa metode pendekatan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berasal dari arsip-arsip penelitian terdahulu dan juga literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan game..

2. Perancangan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan game “SubmarineWar” dengan menggunakan Construct 2.

3. Implementasi

Pada implementasi game disesuaikan dengan perancangan game, guna mengetahui apakah game sudah bekerja sesuai yang diharapkan.

4. Pengujian

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

5. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan hingga pengujian.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

1. BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun khusus.

3. BAB III Perancangan

Menguraikan tentang perancangan yang mengikuti Game Design Document.

4. BAB IV Pembahasan dan Implementasi

Uraian tentang hasil implementasi dan pengujian terhadap game yang dibuat.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dari proses pembuatan game dan saran-saran yang berguna untuk perbaikan game di masa mendatang.

