

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di masa sekarang sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya makin pesat, hingga membuat para gamers berlomba-lomba untuk memiliki dan memainkan game yang mereka sukai.

Perkembangan perangkat lunak game (permainan) yang ada dewasa ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan permainan yang berhubungan permainan 2 Dimensi antara yaitu game bergenre Shoot 'em up, banyak permainan-permainan yang sudah terkenal dengan berbasis platform contohnya yaitu Striker 1945, Sonic Wings, Raiden, thunder Force, dan lain-lain.

Shoot 'em up, atau biasa dikenal dengan SHMUPS atau STG merupakan sebuah sub genre dari genre shooting di video game. Di dalam SHMUPS pemain akan menggerakkan sebuah karakter, biasa berbentuk pesawat atau pun yang lain menembaki musuh yang datang dalam jumlah yang banyak sambil menghindari peluru yang ditembakkan dari musuh. Game bergenre seperti ini dikenal karena tingkat kesulitannya dalam menghindari peluru yang berjumlah banyak. Pemain membutuhkan kemampuan reaksi yang cepat untuk menghindari peluru dan

menghafalkan pola serangan musuh untuk bisa memenangkan game ini. Seperti Inheritance dan Touhou Project.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil penelitian dengan judul "PEMBUATAN GAME SHMUPS "CERVENY" MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu "Bagaimana membuat game SHMUPS Cerveny menggunakan Construct 2?"

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir terfokus pada masalah yang dihadapi, maka di sini dirumuskan beberapa batasan masalah dalam membangun game SHMUPS Cerveny.

- a. Sistem dalam game :
  - Di awal game pemain dipersilakan untuk memilih 1 dari 2 karakter untuk dimainkan.
  - Game terdiri dari 3 level.
  - Game dimainkan di OS Windows.
  - Semua Umur
- b. Software yang digunakan :
  - Construct 2

- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Fireworks CS6
- Paint Tool SAI

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir mengenai pembuatan game SHMUPS berjudul Cervenly ini memiliki beberapa maksud dan tujuan yaitu :

- a. Membuat game SHMUPS Cervenly ini menggunakan Construct 2
- b. Syarat kelulusan untuk mendapat gelar Ahlimadia di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Mengembangkan aplikasi game sebagai sarana hiburan.
- b. Melatih kemampuan pemain dalam menghindari rintangan yang ada di dalam game.
- c. Menghibur pengguna aplikasi game ini
- d. Manfaat seperti merangsang pikiran, memperbaiki konsentrasi meningkatkan aspek kognitif dan motorik serta membangun kecerdasan emosional.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan GDLC :

- a. Merancang dan mendesain karakter yang akan dimasukkan ke dalam game.
- b. Merancang dan mendesain latar di dalam game.
- c. Merancang dan mendesain level-level di dalam game.
- d. Mendesain fungsi dan kontrol di dalam game.
- e. Uji sistem.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I - PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II - LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang berkaitan dengan yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

#### **BAB III - PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang perancangan aplikasi game Cerveny, yang antara lain berisi tentang analisis aplikasi yang akan dibuat. Dalam bab ini juga akan dijelaskan semua kebutuhan yang diperlukan dalam membuat game ini.

#### **BAB IV - PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi berdasarkan konsep perancangan yang ada pada BAB III beserta penjelasan tentang kebutuhan sistem supaya aplikasi yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dari penulisan Tugas Akhir.

#### **BAB V - PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari laporan Tugas Akhir beserta Saran yang disampaikan Penulis untuk pengembangan aplikasi yang ada demi kesempurnaan aplikasi yang lebih baik.

