

PEMBUATAN APLIKASI GAME THE ADVENTURE OF NHARD PADA KOMA AMIKOM SURAKARTA

Jainal Winnandin, Afnan Rosyidi

AMIK Cipta Darma Surakarta

Jl. Ahmad Yani No. 181 Kartasura 57164 Surakarta

uchiha_jaichi@yahoo.com, afnanrosyidi@gmail.com

Abstract

Game is one of the means to refresh the mind after various routines that create fatigue, especially for students AMIK Copyright Darma Surakarta member of the Student Activity Unit KOMA. Because KOMA is one of the Student Activity Unit are expected to focus on the field of multimedia this game but can be a means of refreshing also makes an option to increase the creativity of its members in learning. This study aims to create a kind of Arcade Game genre adventure with the level of short, easy control, diverse character and the level of difficulty increases. The method used in this research is to use the method of multimedia development. The data collection method used observation, interview, and literature study. The research result is a game that is expected to be a medium of entertainment and learning for members of KOMA.

KEYWORDS: *Adventure, Apps Games, Games, Student Activity Unit KOMA*

Abstrak

Game merupakan salah satu sarana untuk menyegarkan pikiran setelah berbagai rutinitas yang membuat penat, terutama bagi mahasiswa AMIK Cipta Darma Surakarta anggota Unit Kegiatan Mahasiswa KOMA. Karena KOMA merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa yang fokus pada bidang multimedia diharapkan game ini selain bisa menjadi sarana refreshing juga menjadikan sebuah opsi untuk meningkatkan kreatifitas anggotanya dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat jenis Game Arcade yang bergenre adventure dengan level yang singkat, control yang mudah, karakter beraneka ragam serta tingkat kesulitan yang bertambah. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian adalah sebuah game yang diharapkan bisa menjadi hiburan maupun media pembelajaran bagi anggota KOMA.

KATA KUNCI : *Adventure, Aplikasi Game, Game, Unit Kegiatan Mahasiswa KOMA*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya rutinitas manusia saat ini seringkali menimbulkan rasa jemu dan penat. Rasa jemu ini dapat dialami oleh siapa pun, mulai dari anak-anak,

pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan disekolah dan lain- lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jemu adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis game antara lain *side scrolling, shooting, action, adventure, puzzle* dan lain-lain.

Game yang dibuat dengan “Construct 2” ini pada dasarnya sama dengan *game* lainnya. Pada pembuatan *game* ini, digunakan jenis *game adventure* yaitu *game* yang mempunyai jalan cerita. Dimana karakter yang dikendalikan akan menghadapi musuh-musuh yang harus dikalahkan demi mencapai tujuan sesuai yang ada di *gameplay*. Untuk sekarang ini jenis *game* yang berjenis *adventure* juga cukup digemari. Dimana setiap level memiliki kesulitan yang berbeda sehingga membuat para pemainnya penasaran untuk memainkannya, disisi lain untuk mengusir rasa jemu yang melanda maupun sebagai media pembelajaran.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat game yang bergenre *adventure* yang dapat memberikan hiburan sekaligus media pembelajaran bagi anggota KOMA.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan supaya penelitian berfokus pada hasil yang akan dicapai, maka penulis memberikan suatu batasan masalah sebagai berikut :

- a. Game yang dibuat bergenre *adventure*.
- b. Game terdiri dari 5 level.
- c. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player* usia 13 tahun sampai 25 tahun.
- d. Perangkat lunak yang digunakan : Construct 2, Adobe Photoshop CS3, dan CorelDraw X4

4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang multimedia khususnya bagi penulis sendiri dengan membuat game yang bergenre *adventure* yang dapat memberikan hiburan sekaligus media pembelajaran bagi anggota KOMA.

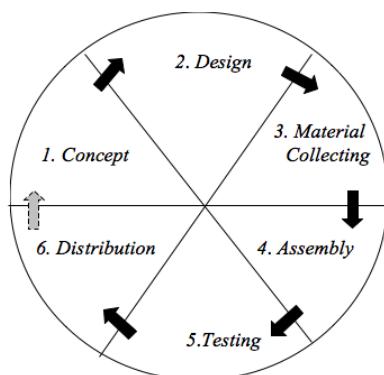
5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, antara lain:

- a. Dapat menambah pengetahuan sekaligus menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah dalam kehidupan yang nyata.
- b. Memberi sumbangsih kepada AMIK Cipta Darma Surakarta agar dapat menjadi suatu Perguruan Tinggi yang mencetak generasi-generasi muda yang ahli di bidang komputer dan sukses di usia muda.
- c. Dapat menghibur dari rasa kejemuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam *game adventure*.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia. Metode ini dimulai dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* (Sutopo, 2003).



Gambar 1. Metodologi Pengembangan Multimedia

Metode pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Umum

Game The Adventure of Nhard merupakan game bergenre adventure. Karakter yang ada pada game ini nantinya kebanyakan akan melakukan gerakan ke kiri dan kanan dikarenakan gameplay dari game *The Adventure of Nhard* adalah side scrolling gameplay.

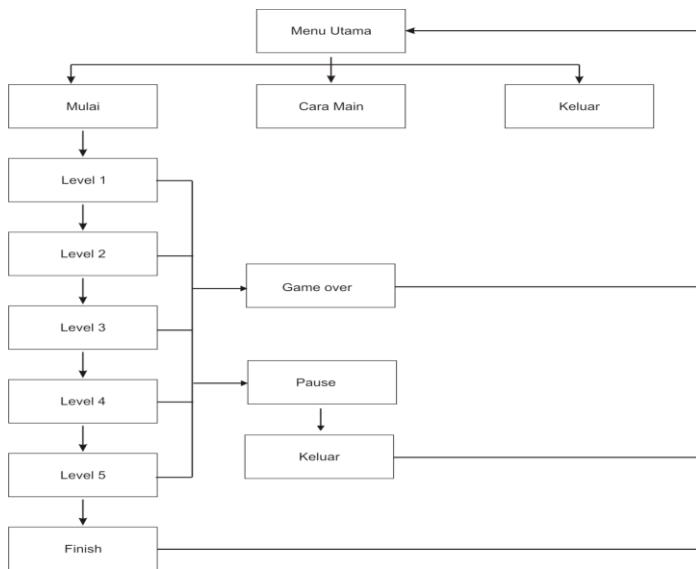
Game The Adventure of Nhard berkisah tentang seorang pemuda bernama Nhard D. Jaichi yang berpetualang untuk menyelamatkan adiknya yang bernama Jhain D. Seijuro. Jhain telah diculik oleh pimpinan mafia bernama Xora. Xora menculik jhain agar nhard mau menyerahkan diri dan mengambil Krystal Eclipse yang dimiliki oleh nhard untuk menguasai dunia. Didalam perjalannya nhard akan menemui berbagai musuh yang merupakan kaki tangan dari xora. Selain itu juga akan ada berbagai rintangan lainnya yang terdapat didalam *game* ini.

Game ini nantinya terdiri dari 1 karakter utama yaitu nhard. Kemudian 7 karakter musuh, yang terdiri dari 1 musuh utama yaitu xora, 5 musuh bos di tiap level dan 1 karakter musuh anak buah yang terdapat di tiap level. Lalu ada 1 karakter tambahan yaitu jhain.

2. Concept

Game ini dibuat pada UKM KOMA AMIKOM Cipta Darma Surakarta yang rata-rata anggotanya merupakan mahasiswa semester 3 dan 4 yang pasti terdapat banyak tugas menumpuk disetiap mata kuliahnya tentu pikirannya terasa penat. Maka penulis berinisiatif membuat *game* di UKM KOMA AMIKOM Cipta Darma Surakarta dengan tujuan sebagai salah satu media refreshing para anggotanya agar tidak terlalu terbebani dengan banyaknya tugas yang menumpuk. *Game* ini nanti akan dibuat sesederhana mungkin sehingga pemain tidak tambah stress ketika memainkan *game* ini.

Adapun rancangan struktur pembuatan aplikasi game tersebut sebagai berikut:



Gambar 2. Rancangan Struktur Pembuatan Aplikasi Game

3. Design

Dalam pembuatan design atau perancangan *game The Adventure of Nhard* ini ada beberapa tahapan, tahap pertama adalah design untuk menu utama, kedua adalah menu main, ketiga menu cara bermain, keempat menu pengaturan dan tampilan design *game*. Menu utama berfungsi untuk mengakses menu-menu lain yang ada pada game.

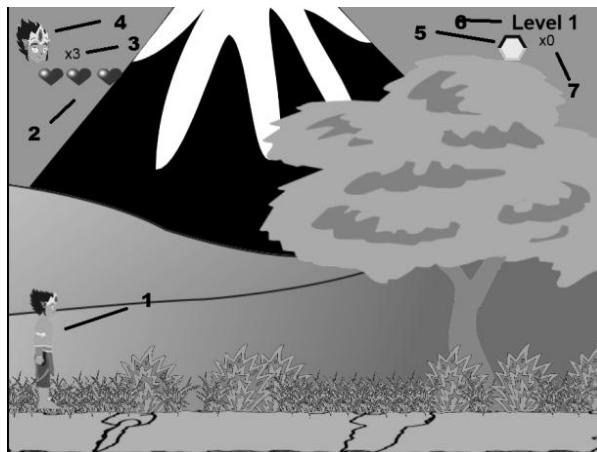


Gambar 3. Design Menu Utama

Keterangan :

1. Tombol untuk masuk ke kategori main
2. Tombol untuk masuk ke panduan Cara Bermain
3. Tombol untuk keluar dari permainan

Selanjutnya dilakukan pembuatan design masing-masing level, mulai level 1 sampai dengan level 5. Berikut tampilan design level 1.



Gambar 4. Design Level 1

Keterangan :

1. Karakter yang digunakan oleh pemain
2. Jumlah darah yang dimiliki oleh karakter
3. Jumlah nyawa yang dimiliki oleh karakter
4. Gambar karakter
5. Jenis Item yang dikumpulkan
6. Level yang sedang dimainkan
7. Jumlah item yang didapatkan

4. Assembly

Pada tahap *assembly* ini merupakan sebuah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design. Pada tahap ini meliputi pembuatan *background*, pembuatan karakter, pengimporan objek ke Construct 2, pembuatan animasi di Construct 2. Adapun beberapa tampilan hasil tahapan ini adalah sebagai berikut:

a. Implementasi Menu Utama

Tampilan menu utama memiliki 3 pilihan menu, yaitu main, cara main dan keluar.



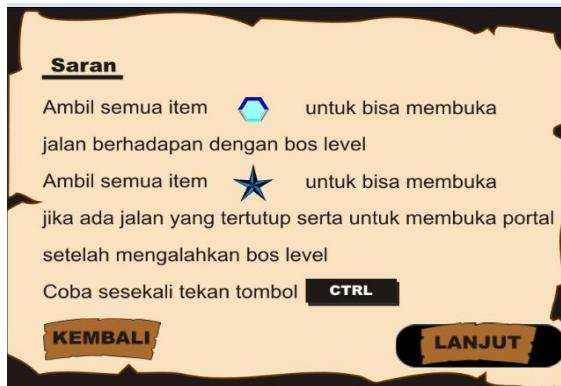
Gambar 5. Tampilan menu utama game.

b. Implementasi Cara Main

Berikut merupakan tampilan kontrol dan saran pada menu cara main.



Gambar 6. Tampilan Kontrol pada menu cara main



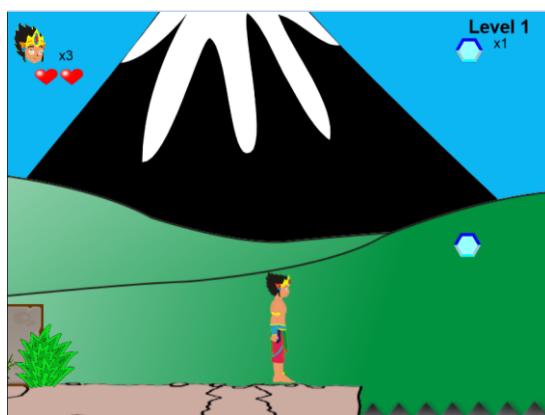
Gambar 7. Tampilan Saran pada menu cara main

c. Implementasi Level 1

Berikut merupakan tampilan awal cerita sebelum level 1 dan tampilan level 1.



Gambar 8. Tampilan cerita sebelum level 1



Gambar 9. Tampilan Level 1

Akhir tahapan assembly adalah pembuatan file *.exe game dengan *Construct 2*.

5. Testing

Pengetesan sistem merupakan langkah setelah aplikasi selesai diproduksi. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil produksi aplikasi sesuai dengan yang direncanakan. Pengetesan sistem membutuhkan waktu. Test data harus disiapkan secara hati-hati. Test dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi bisa berjalan dengan baik. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan apa saja yang muncul ketika sistem berjalan. Ini semua berguna untuk pengembangan aplikasi untuk tingkat lebih lanjut.

6. Distribution

Ini merupakan tahapan untuk menyimpan aplikasi dimedia penyimpanan. Hal ini dilakukan untuk menjaga atau memelihara sistem aplikasi dari hal – hal yang tidak terduga. Adapun cara pemeliharaan sistem untuk *game The Adventure of Nhard* ini dapat dilakukan dengan cara berikut ini :

- a. Memisah/membagi masing-masing komponen game menjadi beberapa file sehingga jika terjadi kesalahan pada suatu komponen maka hanya file tersebut yang diperbaiki.
- b. *Copy* file game pada tempat/folder tertentu sehingga terpisah dari file-file yang dijalankan (*backup*)
- c. Mempublish file dalam bentuk .exe agar tidak semua orang dapat melihat scriptnya.

Selain itu untuk menambahkan fitur tambahan pada program baik menu atau pun bagian suara dilakukan dengan cara penambahan pada file mentah. Untuk itu jagalah file mentah dari kesuluruhan program ini sehingga dapat dimodifikasi sewaktu-waktu.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah game ini dapat memberikan hiburan sekaligus media pembelajaran bagi anggota KOMA. Adapun saran untuk pengembangan game berikutnya adalah menambah halangan di setiap level yang

akan menguji wawasan pemakainya sehingga *game* tidak monoton dan akan menarik minat khususnya bagi anggota *KOMA*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara. 2008. **Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash.** Yogyakarta: Gava Media
- Hendratman, Hendi. 2010. **The Magic Of Photoshop.** Bandung: Informatika Bandung
- Hendratman, Hendi. 2013. **The Magic Of Corel Draw.** Bandung: Informatika Bandung
- Sibero, C. Ivan. 2010. **Membuat Game 2D.** Yogyakarta: MediaKom
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). **Multimedia Interaktif dengan Flash.** Graha Ilmu. Yogyakarta
- Suryo, Sutikyo. 2009. **Multimedia Sebagai Alat Bersaing.** Yogyakarta : Penerbit ANDI