

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Budaya Korea berkembang pesat dan meluas secara global sehingga menghasilkan suatu fenomena *Korean Wave*. Salah satu produk *Korean Wave* yang sangat diminati adalah *Kpop*. Pada september 2020, *Twitter* membagikan laporan statistik *Twitter Kpop*. Dalam laporan tersebut, ada total 6.1 miliar tweet terkait *Kpop* dalam satu tahun terakhir. Berdasarkan *tweet*, Indonesia berada pada peringkat 3 setelah Thailand dan Korea Selatan. Sedangkan berdasarkan *unique voices on twitter* Indonesia berada di urutan ke-4, di bawah Amerika Serikat, Jepang, dan Korea Selatan [1]. Berdasarkan kategori *the most-Tweeted musicians list* grup idol *Kpop* *BTS* mendominasi jumlah *tweet* terbanyak berada di atas Kanye West dan Beyonce. Dari data media *twitter* tersebut dapat dianalisis bahwa penggemar *Kpop* menggunakan media *twitter* sebagai salah satu cara menunjukkan kepopuleran fenomena *Kpop* secara global.

Meluasnya genre musik *Kpop* membuka peluang dari berbagai lini. Salah satunya adalah lini bisnis dunia *game*. Beberapa developer memproduksi *game* dengan konsep *kpop*. Hal ini bisa dilihat melalui media distribusi digital playstore pada platform android. Beberapa *game* dengan konsep *kpop* idol telah dipasarkan. *Game* tersebut diantaranya *Idol Party* (simulasi dan 3D), *SuperStar SMTOWN* (musik dan simulasi) dan *Kpop Piano Games: Music Color Tiles* (Musik dan Simulasi). Ketiga *game* tersebut menjadi dasar genre utama *game* berkonsep *Kpop*.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud dan bertujuan untuk merancang *game* dengan mengangkat judul "Perancangan *Game Limitless* Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*" dengan menerapkan genre 2D dan *action*. Metode GDLC yang diterapkan memiliki enam tahapan yaitu *Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta, dan Release*. Perancangan *game* pada penelitian ini menggunakan *Construct 2* sebagai *game engine*. *Construct 2* merupakan editor *game* 2D berbasis *HTML5* yang dikembangkan oleh *Scirra Ltd*. ditunjukkan untuk *developer indie* karena menggunakan mekanisme khusus yang mudah dipelajari, karena tidak menggunakan bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit. Hal ini memudahkan perancangan *game* karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam *Event Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dibuat rumusan permasalahan yaitu, bagaimana merancang *game Limitless* dengan konsep *idol* menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* yang dibuat adalah *game offline* yang tidak membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan.
2. Penelitian hanya membahas bagaimana membuat *game* dan tidak membahas bagaimana menjual *game* ke pasaran.
3. Penelitian tidak membahas cara memasukkan iklan ke dalam *game*.

4. Penelitian tidak membahas cara *export* hasil *project Construct 2* ke *apache cordova* agar dapat distribusikan ke *platform Android*.
5. *Game* yang dibuat adalah *game* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *construct 2* versi 277.
6. *Game* dapat dijalankan di *andriod* versi *Android 5.0 (Lollipop)* hingga *Android 10.0 (Q)*

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang *game Limitless* dengan menerapkan konsep idol.
2. Merancang *game Limitless* menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
3. Menguji dan mengetahui kelayakan produk *game*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Penulis dan pembaca mengetahui tahapan perancangan *game*.
2. Penulis mengetahui bagaimana proses perancangan *game* menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
3. Penulis mengetahui bagaimana membuat *AI system* di *Construct 2*.
4. Penulis dan pembaca mengetahui cara menulis, membaca, dan mengolah data dalam *game* yang dibuat.
5. Penulis mengetahui bagaimana menguji kelayakan *game*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai deskripsi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi berbagai landasan teori yang digunakan untuk menunjang analisa masalah sebagai acuan untuk menyusun tugas akhir.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan metode pendekatan GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang dibagi dalam beberapa tahapan secara urut untuk digunakan dalam proses perancangan *game*. Tahapan tersebut diantaranya :

1. *Initiation*
2. *Pre-production*
3. *Production*
4. *Testing*
5. *Beta*
6. *Release*

Beberapa tahap berisi analisis sistem *game* secara garis besar, karakter, area *game play*, grafis, cara bermain, status, cerita latar belakang, penjelasan *scene*,

*script*, dan implementasi yang menjelaskan tampilan hasil dari *game* yang telah selesai dibuat.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

