

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat kita mainkan dengan aturan-aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai *video game*. Itu semua dikarenakan bermain *video game* adalah hal yang menyenangkan.

Dalam membuat sebuah *game* diperlukan aturan-aturan yang seimbang untuk membuat *game* menjadi lebih menarik. Di jaman modern ini *game* menjadi menarik dengan tampilan yang bagus dan juga mempunyai *story* sehingga pemain tertarik untuk memainkannya. Untuk sebagian orang *game* dapat menjadikan ladang usaha yang menghasilkan.

Kemenkominfo menyatakan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai 167 juta orang atau sekitar 89% dari total penduduk Indonesia, Ini menjadi potensi besar bagi para pengembang *game* khususnya pengembang *game* berbasis android. [9]

Menurut data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Game Indonesia (AGI) , pertumbuhan *game* di indonesia naik 10-20 persen ditengah pandemi lantaran lonjakan penggunaan *platform digital* di kalangan masyarakat, khususnya para penggemar *game*. [10]

Indonesia adalah pasar *game* terbesar di Asia Tenggara. Hal ini Berdasarkan laporan dari firma riset *game* Newzoo yang berbasis di Belanda. Disebutkan, pendapatan dari *sector game* pada tahun 2017 di Indonesia diprediksi mencapai lebih dari USD840 juta. Segmen mobile masih merupakan yang terbesar mencapai 60% dengan potensi pendapatan sebesar USD542,2 juta.[11]

Awalnya video *game* hanya ada *game* 2D tetapi dengan semakin perkembangan jaman, mulailah bermunculan *game* 3D dengan *graphic* yang begitu *real* atau nyata. Tetapi tidak semua orang menyukai *graphic* 3D.

Masih banyak orang yang menyukai *game* 2D yang lebih simpel dan sederhana. Dengan pemikiran seperti itu pada skripsi ini diharapkan dapat menarik minat penggemar *game* 2D dan *game* sederhana seperti *casual gamer* untuk mengisi waktu luang dikala senggang.

Game "Moly Si Petualang" ini dapat dimainkan tanpa batas umur, jenis kelamin, pekerjaan, dan sebagainya. Sebagai permainan yang dapat dinikmati dan dimainkan oleh setiap orang dan setiap saat, *game* "Moly Si Petualang" diharapkan dapat menghibur pemain disemua umur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* 2D "Moly Si Petualang" ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan *melihat* permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat sebuah *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya dimainkan satu orang
2. *Game* ini memiliki menu menu *Play, Help, About, dan Exit.*
3. *Game* ini terdiri dari 3 level permainan
4. *Game* ini hanya dapat dimainkan di *smartphone* android
5. Software yang digunakan Construct 2 untuk *game engine* dan Corel draw X7, Aseprite, PaintTool Sai untuk *design* karakter dan *background.*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program sarjana program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat merancang dan membangun *game* 2D Construct 2 dengan nama "Moly Si Petualang".
3. Dapat mengembangkan *game* 2D menggunakan Construct 2.
4. Sebagai motivasi penulis untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar kampus AMIKOM sehingga dapat membangun bisnis *game*.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, dan dapat memberikan inspirasi dalam membuat *game*.

3. Bagi mahasiswa

Sebagai referensi untuk mahasiswa dalam penyusunan skripsi yang bertema tentang pembuatan *smartphone game* pada sistem operasi Android

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development Life Cycle (GDLC)* yang secara garis besar meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pencarian literatur dari buku, jurnal, artikel-artikel di internet yang terkait dengan pengembangan *game* 2D yang akan dibuat.

2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional serta tahap-tahap perancangan *game*.

3. Implementasi *Game*

Metode ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah *game*.

4. Uji Coba *Game*

Setelah *game* selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap *game* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berupa metode *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab membahas tentang landasan teori, definisi, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *genre game*, karakter yang terdapat pada *game*, arsitektur *game*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASANN

Merupakan bab yang menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

