

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* yang semakin pesat membuat *game* dikenal baik oleh orang dewasa maupun oleh anak-anak. *Game* sudah menjadi hal yang wajar didalam kehidupan keseharian masyarakat. Pada masa ini selain dijadikan sebagai sarana hiburan, *game* sudah memiliki fungsi lain yang lebih luas, seperti sebagai sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan juga kompetisi *game* sudah semakin banyak yang digunakan sebagai ajang persaingan bahkan dijadikan sebagai salah satu cabang olahraga olimpiade. Perkembangan *game platform* juga dapat dirasakan langsung oleh masyarakat, yang pada awalnya *game* hanya bisa dimainkan pada *console* dan komputer namun pada masa ini *game* sudah bisa dinikmati melalui *smartphone*. Selain dapat dimainkan dalam *smartphone*, *game* saat ini kebanyakan juga bersifat *online*.

Perkembangan *mobile online game* didukung dengan jumlah pengguna internet dunia yang semakin banyak. Berdasarkan WeareSocial survei yang dilaporkan DataReportal, pada awal tahun 2020, jumlah pengguna internet di dunia mencapai 4,5 miliar orang. Dari total pengguna internet dunia, sekitar 80% dari pengguna internet dalam rentang usia 16-64 tahun bermain *game* setiap bulannya sehingga total individu yang bermain *game* sebanyak 3,5 miliar orang [1].

Selain dapat dimainkan secara *online*, *game developer* juga sudah mulai membuat *game* dengan menggabungkan berbagai *genre game* diantaranya *Action*, *Action-Adventure*, *Role-playing*, *Shooter*, *Sport*, *Simulation*, *Strategy*, *Racing*, *Adventure*, *Board Game*, *Puzzle Game* dan *Music Game*. Kemudian *game developer* juga mengembangkan *game* dengan cara membuat ulang (*remake*) *game* berdasarkan *game* yang sebelumnya banyak digemari oleh masyarakat namun hanya bisa dinikmati melalui *platform console* dan komputer dengan mengubahnya ke dalam *platform smartphone*. Contohnya seperti *Metal Slug* yang kemudian diubah menjadi *Garena Contra Returns*, lalu ada *PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* yang dulunya hanya bisa dimainkan melalui komputer saat ini sudah ada versi *mobile*-nya, dan *MLBB (Mobile Legends Bang Bang)*

yang dikembangkan oleh MONTTOON yang mengadaptasi DOTA yang mana merupakan *game* komputer.

Dari sekian banyak *game* yang beredar dipasaran saat ini, kebanyakan *game* yang ada memerlukan tingkat konsentrasi penuh yang dapat menguras tenaga. Selain itu *game* yang dimainkan juga memerlukan kemampuan mekanik yang tinggi sehingga bukannya mendapatkan ketenangan dan kesenangan namun para *gamer* malah merasa stress selama memainkan *game*.

Oleh karena itu peneliti mendapatkan ide untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul 'Perancangan dan Pembuatan Game "Mizu Adventure" Menggunakan Construct 2'. *Game* yang dikategorikan santai dengan *genre adventure* yang akan menguji ketangkasan pemainnya dalam menyelesaikan tantangan. *Game* ini akan berbasis HTML5, karena *game* ini dibuat dengan menggunakan Construct 2, yaitu *game engine* berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk *platform* 2D yang dikembangkan oleh Scirra.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang menjadi inti penelitian yaitu, "Bagaimana cara merancang dan membuat *game* Mizu Adventure yang dapat dijalankan didalam HTML5?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan *game* ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah *Game* 'Mizu Adventure' ini antara lain adalah :

1. Aplikasi yang digunakan meliputi Scirra Construct 2 sebagai *game engine*, Dia untuk membuat flowchart, dan Balsamiq Mockup untuk membuat rancangan tampilan UI.
2. *Game* 'Mizu Adventure' merupakan *game* dengan jumlah pemain satu orang atau *single player*.
3. *Input* yang digunakan dalam *game* 'Mizu Adventure' menggunakan *touch screen*.
4. Hasil akhir *game* ini adalah *game* yang dimainkan dalam HTML5.

5. Penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi dan *testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan *game* dengan judul 'Mizu Adventure' berbasis web.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa adalah agar bisa merancang dan membuat serta mengembangkan sebuah *game* menggunakan Scirra Construct 2. Selain itu Mahasiswa juga dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan ke dalam *game* nyata dengan harapan dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat.

2. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh semasa kuliah, serta menambah wawasan sehingga memungkinkan mempertinggi kemampuan serta penguasaan dari penelitian yang dibuat.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini mudah-mudahan bermanfaat bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk menambah ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan *game* menggunakan Scirra Construct 2. Lalu dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan *game* yang dapat dimainkan oleh pengguna dengan basis web.