

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* yang semakin pesat membuat *game* dikenal baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dahulu sekitar tahun 80-an dan 90-an *Nintendo Game Boy* dan *Sega* merupakan console permainan yang sangat populer. Sedangkan sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan *game* PlayStation (PS) mewabah di berbagai negara. Seiring dengan perkembangan teknologi hadirnya perangkat mobile seperti *smartphone* dan *tablet* menjadikan perkembangan *game* merambah ke android. [1]

Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, hal ini dapat dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi. Pada tahun 2015 di kutip pada situs perusahaan trend micro www.trendmicro.com melakukan survey yang menyatakan indonesia sebagai konsumen *game* terbanyak ke-2 di asia tenggara.

Super ball mengadopsi dari game Angry Birds, Angry Birds merupakan game yang sangat mudah dimainkan karena tidak ada peraturan khusus dalam permainannya dan sangat populer hingga saat ini. Pada tahun 2013 jumlah unduhan game Angry Birds mencapai hingga 500 juta kali di semua sistem operasi, sistem operasi yang terlibat pada data unduhan tersebut adalah android 51%, apple 40%, other 9%. [2]

Android merupakan salah satu sistem operasi besutan Google yang semakin menunjukkan kedigdayaannya di Asia Tenggara. Di seluruh negara Asia Tenggara

yang tentunya termasuk Indonesia, Android menguasai lebih dari separuh pangsa pasar.

Data tersebut disusun oleh biro marketing yang bernama Waiwai Marketing dalam bentuk laporan kuartal II, dalam laporan tersebut Indonesia tercatat sebagai negara di Asia Tenggara yang warganya terbanyak menggunakan Android. Totalnya yakni pengguna 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%. Sementara iOS di Indonesia hanya digunakan 2,8 juta pengguna atau 6%. Dengan banyaknya pengguna android di Indonesia menjadikan penulis ingin membuat game berbasis android yang berjudul " Super Ball".[3]

Faktor yang membuat *game* menjadi begitu pesat hingga kini adalah adanya software penunjang yang dapat memudahkan bagi para developer *game* untuk mengembangkan *game* mereka. Salah satu software penunjang yang sangat populer di kalangan developer adalah Scirra Construct 2 .

Construct 2 adalah software pembuat game atau aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D. Software ini dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 berbeda dengan Adobe Flash CS 6 karena tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EvenSheet yang terdiri dari Event dan Action. Sehingga, untuk mengembangkan game atau aplikasi dengan Construct 2 tidak perlu mengerti dan menguasai bahasa pemrograman yang sulit.

Selain tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, Construct 2 memiliki antarmuka Ribbon yang cepat dan mudah dipahami. Layout editor menyediakan antarmuka what you see is what you get untuk mempercepat

perancangan game. Sehingga apapun yang di lihat dalam desain layout adalah tampilan yang didapatkan ketika game dijalankan. Dengan menggunakan Construct 2 untuk membuat game dan aplikasi akan menjadi lebih mudah.

Selain tampilan dan bahasa pemrograman yang tidak terlalu sulit, Construct 2 juga mudah dalam mempublikasikan game atau aplikasi ke berbagai pilihan platform hanya dengan satu project.[4]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas terdapat permasalahan yang dapat di rumuskan yaitu : Bagaimana cara membuat game super ball dengan menggunakan construct 2 ?.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan nantinya tidak panjang lebar, maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas, di antaranya :

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Genre *game* ini adalah *arcade game*.
3. Karakter dalam *game* di buat berdasarkan imajinasi penulis.
4. *Software* yang di gunakan adalah
 - a. Scirra Construct 2.
 - b. Adobe Photoshop.
 - c. Corel Draw.
 - d. Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penelitian yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *game casual* yang berjudul “ Super Ball ”.
2. Sebagai media hiburan untuk semua kalangan.
3. Mengetahui proses pembuatan *game* menggunakan Scirra Construct 2.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Penulls

1. Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan menghasilkan suatu *game* yang dapat menghibur para penggunanya.
2. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh dibangu kuliah, serta menambah wawasan sehingga memungkinkan mempertinggi kemampuan dan penguasaan dari penelitian yang dibuat.
3. Sebagai tahapan penambah keilmuan dan keahlian.

1.5.2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Mampu memperkaya koleksi referensi karya ilmiah berupa laporan penelitian jenjang strata I pada Perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Merupakan hasil keluaran (*output*) dari pembelajaran yang telah diajarkan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.3. Bagi Pengguna Aplikasi

Manfaat bagi pemain adalah merasa terhibur dan mengasah otak mereka dalam menyelesaikan semua tantangan yang di sediakan pada game tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat dan relevan guna memecahkan masalah yang akan dihadapi selama penelitian maka penulis menggunakan metode penelitian *waterfall*. Pada penelitian dengan metode *waterfall* ini akan ada alur atau flowchart sendiri yang akan menjelaskan tentang alur *game* dari awal hingga akhir.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode *Study Literatur*.

Untuk mendukung perancangan *game* ini penulis menggunakan metode *literatur* sebagai referensi. *Literatur* yang digunakan antara lain dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan game di kost ataupun kampus pada bulan februari sampai mei 2018.

2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan *referensi* dalam mendapatkan

informasi-informasi yang dibutuhkan di perpustakaan kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis kualitatif pada game sejenis untuk mendapatkan referensi dalam pembuatan game ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan penulis menggunakan metode perancangan sebagai berikut :

1. *Game Concept* (Konsep Game)
2. *Game Requirements* (Kebutuhan Game)
3. *Game Plan* (Perencanaan Game).[5]

1.6.4 Metode Pengembangan

Dalam metode pengembangan penulis menggunakan metode pengembangan Prototype.

1.6.5 Metode testing

Setelah *game* dirancang maka dibutuhkan uji coba pada *game* tersebut. Hal ini diperlukan untuk pengendalian kualitas dan pemetaan jika terjadi masalah pada *game*. Sehingga bisa mengetahui apakah *game* berjalan sesuai dengan yang diinginkan dari sisi *interface*, *gameplay*, *performance*, dan *control*. Dalam pengujian ini menggunakan *Beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab, pada setiap babnya mempunyai cakupan dan isi yang disusun dengan tujuan agar laporan dapat lebih terarah, mudah dipahami, dan sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Memuat landasan teori, serta sejumlah penjelasan mengenai teori-teori atau konsep yang berhubungan dan dipergunakan dengan judul juga teori atau konsep yang mendukung penggunaan judul.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Mendeskripsikan perusahaan secara singkat dilanjutkan dengan pembahasan analisis dan pengujian menggunakan *PPDIOO* kepada penelitian yang bersangkutan.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Mengulas implementasi dan konfigurasi secara menyeluruh pada sistem yang akan dibangun, terdapat

pembahasan mengenai konfigurasi sistem, juga pengujian sistem apakah sudah beroperasi sesuai dengan harapan dan evaluasi sistem guna mengetahui kekurangan sistem untuk dapat diperbaiki agar dapat beroperasi dengan baik.

BAB V

PENUTUP

Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang dihasilkan dalam penyusunan dan pembuatan skripsi dari uraian bab sebelumnya disertai dengan saran yang membangun.

Daftar Pustaka

Daftar keseluruhan laporan, skripsi, buku dan jurnal yang menjadi referensi dan rujukan dari penelitian juga penulisan skripsi.