

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh setiap kalangan. Hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. Pada tahun 2016, *Unity Technologies* merilis laporan mengenai perkembangan pasar *game mobile* dunia sepanjang tahun 2016. Melalui laporan hasil kerja sama Unity dengan perusahaan analitik SuperData tersebut, didapati bahwa pemasukan industri *game mobile* global telah mencapai US\$40,6 miliar (sekitar Rp541 triliun) pada tahun 2016. Laporan tersebut menunjukkan peningkatan lima belas persen dari pencapaian tahun sebelumnya yang menyentuh angka US\$34,8 miliar (sekitar Rp480 triliun) [1].

Menurut laporan SuperData, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* bermain tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit. *Game* dengan *gameplay* simpel, singkat, dan mudah diakses lebih sering dimainkan dibandingkan *game* yang menawarkan permainan kompleks [1]. Kemudian pada tahun 2017, industri *game* Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar *game* terbesar di dunia (versi Newzoo) dengan jumlah pemain hingga 43,7 juta dan potensi penghasilan mencapai US\$880 juta (sekitar Rp11,9 triliun) [2].

Dari observasi penulis, karakter yang paling sering dimainkan dalam *game* adalah hewan, salah satunya kucing. Ada tiga alasan utama mengapa kucing bisa terlihat sangat imut seperti yang dilansir dari *She Knows*. Tiga alasan tersebut

adalah karna kucing seperti bayi, kucing memiliki penampilan yang mirip seperti bayi ketika tidur. Kucing sangat lincah, kucing sangat suka bermain-main dan seolah tidak pernah kehabisan tenaga ketika mereka aktif, meskipun ada beberapa saat dimana kucing juga gemar bermalas-malasan. Kucing juga loyal bukan hanya anjing, kucing pun merupakan hewan peliharaan yang cukup setia pada majikannya [3].

Android merupakan sistem operasi yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri secara bebas. Android telah menjadi sistem operasi mobile yang banyak diminati pengguna, hal ini dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh Gartner tentang pangsa pasar berbagai smartphone pada tahun 2016 sampai tahun 2017 [4].

Construct 2 adalah aplikasi pembuat game berbasis HTML5 yang secara khusus fokus pada game 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak memerlukan belajar bahasa pemrograman dan memungkinkan pembuatan prototipe permainan komputer secara cepat, sehingga sangat cocok bagi pemula untuk membuat game fungsional tanpa keterampilan pemrograman sebelumnya [5]. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam EventSheet yang terdiri dari Event dan Action. Jadi untuk mengembangkan game dengan Construct 2 pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit [5].

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat memberi berbagai solusi bagi para developer game untuk mengembangkan game. Pada skripsi ini

penulis akan mengembangkan mobile game khusus pada smartphone berbasis Android dengan menggunakan Construct 2.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, bagaimana cara membuat *game* meong dengan menggunakan construct 2.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. *Game* dirancang untuk *smartphone* Android
- b. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
- c. Tidak memerlukan koneksi internet atau menggunakan sistem *offline*.
- d. Software yang digunakan adalah :
 - 1) Construct 2
 - 2) Adobe Photoshop CC
 - 3) Adobe Illustrator CC

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Merancang dan menghasilkan *game* "Meong".
- b. Sebagai media hiburan.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Untuk mengetahui alur kerja perancangan game dengan menggunakan game engine Construct 2.
- b. Untuk memahami hal – hal apa saja yang perlu diperhatikan agar game yang dibuat bisa berjalan pada android menggunakan game engine Construct 2.
- c. Menghasilkan sebuah game sebagai media hiburan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian dan pembuatan game ini adalah metode Waterfall. Metode Waterfall merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang penelitian ini. Penulis menggunakan metode studi pustaka, studi pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui media yang ada seperti buku, jurnal, ataupun website di kost maupun di kampus. Pencarian data ini dimaksudkan untuk mendapatkan teori-teori yang dapat menunjang dan menjadi dasar pengembangan game.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis *game* sejenis, analisis *game* sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap *game* yang serupa atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan *game* yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang diperlukan dalam perancangan *game* dan untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan antara *game-game* sejenis dengan *game* yang dirancang.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam tahap perancangan *game* penulis menggunakan Construct 2 meliputi perancangan *game assets*, perancangan *gameplay* yang terdiri dari perancangan *level* dan *score*, dan perancangan desain antar muka.

1.6.4 Metode pengembangan

Dalam metode pengembangan, penulis menggunakan metode prototype.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing menggunakan metode alpha testing. Suatu metode yang digunakan untuk menganalisis kesalahan dari aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang didalamnya dikemukakan beberapa hal sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan uraian teoritis tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa kasus dan pemecahan masalahnya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian dari tahap analisis, hasil testing dan implementasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan sesuai dengan hasil pengujian sistem yang telah dibangun dan saran pengembangan program.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**