

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri *game* di Indonesia sangat berkembang pesat. Pada tahun 2017, industri *game* Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar *game* terbesar di dunia berdasarkan data dari Newzoo[1]. Dengan jumlah pemain hingga 43,7 juta dan potensi penghasilan mencapai US\$880 juta. Banyaknya *game* yang tersebar dimulai dari berbagai *genre game* dan *gameplay* yang berbeda memenuhi pasar *game* di Indonesia.

Untuk ranah *game mobile*, pembuatan *game* berdasarkan topik yang sedang viral merupakan strategi menarik untuk diterapkan di tahun 2018. Memperbanyak referensi dengan melihat beragam informasi di internet guna memahami dan membaca tren yang berkembang dapat menjadi kunci bagi developer membuat *game mobile* yang berpotensi viral di Indonesia.

Fidget Spinner mainan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan merupakan mainan yang populer sejak tahun 2017 menurut data dari Google Trends[2]. Fidget Spinner merupakan mainan kecil yang umumnya terdapat 3 cabang bentuknya seperti baling - baling dengan bantalan peluru ditengahnya dan cara memainkannya dengan memutarnya diantara dua jari.

Fidget Spinner diklaim bisa meningkatkan fokus, meredakan stres, dan disebut bagus untuk anak *Attention Deficit Hyperactive Disorders* (ADHD)[3]. Fidget Spinner jika dilihat dari cara kerjanya dapat membantu meredakan stres.

Sebab bila memandang sesuatu objek berulang-ulang secara terus menerus pada satu titik, maka akan terokupasi pada situasi tersebut.

Dilihat dari perkembangan *game* di Indonesia yang sedang naik pesat dan populernya Fidget Spinner membuat penulis tertarik untuk membuatnya menjadi *game* yang bisa dimainkan diplatform android. Karena mainan ini masih tergolong mahal dengan dibuatnya dalam bentuk *game* diharapkan dapat menjangkau berbagai kalangan dan menjadikan Fidget Spinner sebagai salah satu media hiburan digital yang interaktif.

Jalan permainan dari *game* Fidget Spinner, pemain harus memutar Fidget Spinner sampai mendapatkan poin tertinggi dan pemain bisa meningkatkan kecepatan dari putaran Fidget Spinner dengan mengupgrade *item* dalam *game* ini. Selain itu terdapat banyak model dan bentuk Fidget Spinner serta efek putaran yang bisa dimainkan setiap naik level permainan.

Game ini dibuat menggunakan *engine* Scira Construct 2 yaitu *game engine* pembuat *game* berbasis HTML5 yang dikhususkan platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Membuat *game* menggunakan Construct 2 mudah dipahami karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam *Eventsheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Selain itu terdapat banyak *plugin* yang siap digunakan untuk membuat, mempercepat dan meningkatkan produktivitas dalam waktu pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana merancang sebuah *game* “Fidger Spinner” berbasis Android menggunakan perangkat lunak Scirra Construct 2 ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini diberikan beberapa batasan masalah, dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Aplikasi yang akan digunakan meliputi Scirra Construct 2 sebagai *game engine*, Adobe Illustrator CS6 untuk pengolah grafis, dan Cordova CLI untuk *build* keplatform Android.
2. *Game* ini ditujukan kepada semua kalangan.
3. *Game* ini merupakan *game* 2D yang dijalankan diplatform Android.
4. *Game* bergenre *casual* yang dimainkan 1 orang.
5. Yang dibahas pada penulisan perancangan *game* ini adalah proses pembuatan *game* dari awal sampai akhir.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Penelitian ini disusun sebagai cara memahami bagaimana pengembangan *game* dari proses perancangan, penelitian, hingga membangun *game*.

2. Membuat *game* “Fidget Spinner” diharapkan dapat menarik minat penggemar *game* bergrafik 2D untuk memainkan *game* ini sebagai pengisi waktu senggang.
3. Mengetahui, memahami dan menguasai cara serta proses pengembangan *game* menggunakan Scirra Construct 2 sebagai *tools* pengembangannya.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui alur kerja perancangan *game* dengan menggunakan *game engine* Scirra Construct 2.
2. Menjadi acuan pembuatan *game* android menggunakan Construct 2, bagi masyarakat yang tertarik dalam dunia *game*.
3. Untuk memahami hal – hal apa saja yang perlu diperhatikan agar *game* yang dibuat bisa berjalan pada android menggunakan *game engine* Scirra Construct 2.
4. Menghasilkan sebuah *game* sebagai media hiburan yang menghilangkan bosan dari aktivitas sehari-hari.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metodologi eksperimental adapun tahapan – tahapannya adalah :

1.6.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan diantaranya :

a. Studi Literatur

Digunakan untuk mengambil data dengan memanfaatkan literatur yang ada seperti fasilitas internet dengan mengunjungi situs – situs web yang berkaitan dengan dunia game.

b. Kepustakaan(Library)

Digunakan untuk mendapatkan konsep dan teori yang berasal dari buku, naskah publikasi, maupun dokumentasi sebagai bahan referensi acuan dalam penelitian.

c. Observasi

Observasi bertujuan melakukan pengamatan terhadap objek yang berkaitan dengan penelitian. Dengan melakukan observasi hasil yang didapatkan akan lebih akurat dan relevan guna memecahkan masalah yang sedang dihadapi selama penelitian.

1.6.2. Analisis

Analisis digunakan untuk menganalisa dan mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun sehingga mempermudah dalam proses perancangan *game* nantinya. Analisis yang digunakan dalam perancangan game Fidget Spinner yaitu analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3. Perancangan

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

1.6.4. Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh penulis untuk perancangan dalam mengembangkan game ialah GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang meliputi tahapan *Initiation, Pre-production, Production, Testing, Beta, dan Release*.

1.6.5. Pengujian

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 *Black Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini bertujuan mempermudah mengetahui isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Mengurai dan membahas teori yang mendasari dari perancangan *game* Fidget Spinner secara terperinci, berupa definisi - definisi yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis *game* yang akan dibuat. Mulai dari kebutuhan yang diperlukan untuk merancang *game* agar bisa dikatakan layak dimainkan serta perancangan komponen – komponen yang menyusun dari *game* tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan proses implementasi perancangan *game* Fidget Spinner, pengujian *game* yang telah dibuat, dan *publishing* *game* keplatform android.

BAB V KESIMPULAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.