

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu alternatif hiburan yang cukup mudah didapatkan dari perkembangan teknologi seperti sekarang ini. *Handphone* yang sekarang sudah berkembang menjadi telepon pintar atau *smartphone* dapat menjalankan berbagai macam aplikasi untuk mempermudah penggunaannya. Aplikasi tersebut secara mudah dapat diunduh dari layanan penyedia aplikasi seperti *Google Play Store*, *Apple App Store* dan juga *Windows Phone Store*. Layanan aplikasi tersebut telah disediakan langsung disebuah perangkat *smartphone*. Dari hasil survei yang dilaporkan oleh App Annie, sebuah perusahaan analis yang berfokus pada aplikasi *mobile* pada tahun 2016, *Google Play Store* mendapatkan jumlah unduh aplikasi terbanyak dan mengalahkan pengguna dari *Apple App Store*. Perolehan tersebut paling banyak disumbangkan dari beberapa negara berkembang seperti Brasil, India, Meksiko dan juga Indonesia. *Game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak diunduh sehingga dapat menghasilkan angka dari grafik tersebut. Dari hasil tersebut menunjukkan fakta bahwa *game* berbasis android lebih banyak dimainkan dibandingkan dengan *game* berbasis sistem operasi lainnya.

Ada berbagai macam cara untuk membuat sebuah *game* menjadi sarana hiburan yang lebih menarik. Salah satunya menjadikan media sosial sebagai tempat untuk bersaing antar pemain *game*. Pemain akan ditantang untuk mendapatkan hasil *score* terbanyak mereka dan akan dibagikan ke media sosial mereka masing-masing. Salah satu media sosial yang dapat menjadi sarana untuk menunjukkan *score game* dari permainan tersebut adalah Facebook. Facebook merupakan aplikasi yang hampir setiap orang mengenalnya dan telah banyak diinstal di *smarthphone* mereka. Tentunya *game* yang akan dibuat harus dapat terhubung melalui akun Facebook. Sehingga *score* yang telah diperoleh didalam *game* dapat dibagikan ke beranda Facebook mereka. Dengan demikian pembuat *game* juga dapat mengenalkan *game* yang telah dibuat melalui sarana Facebook dengan *score* dan *icon game* yang dibagikan.

Pembuatan sebuah *game* dapat dilakukan melalui *software* khusus yang dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna dapat memasukan animasi dan bahasa pemrograman untuk menjalankan *game* tersebut. Salah satu *software* pembuatan *game* yang cukup baik adalah Construct 2, *software* ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Scirra dan dapat menjalankan *game* untuk *desktop* maupun *mobile*. Construct 2 dapat memudahkan penggunanya karena *software* ini tidak menggunakan pemrograman yang rumit seperti pada *software* lain. Akan tetapi Construct 2 juga membutuhkan logika agar karakter dapat berfungsi selayaknya sebuah *game*.

Atas dasar berbagai latar belakang masalah tersebut maka penulis membuat sebuah *game* dengan *software* Construct 2 dan mengambil judul skripsi

Perancangan dan Pembuatan Game "The Lost Queen" Menggunakan Construct 2 Pada Sistem Operasi Android. Game ini nantinya akan disebarluaskan melalui *timeline* Facebook sehingga menjadikan *game* ini lebih menarik. Target pemain berasal dari kalangan anak-anak umur 6 tahun hingga dewasa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana cara membuat Game The Lost Queen dengan Construct 2 yang dapat dijalankan pada *smartphone* dan terkoneksi dengan Facebook. Sehingga *score* yang didapatkan dapat dibagikan ke Facebook?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan permasalahan yang terlalu meluas, maka penulis memberi batasan masalah yang telah ditetapkan sebagai berikut:

- 1 *Game* ini dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
- 2 *Game* menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
- 3 Terdapat 3 level pada *game* ini yang mempunyai tingkat kesulitan berbeda.
- 4 *Game* dijalankan oleh sistem operasi android.
- 5 Input menggunakan navigasi pada *touchscreen*.
- 6 Tidak membahas *software* lain selain *software* Construct 2 dan CorelDraw.
- 7 *Game* hanya membutuhkan koneksi internet pada saat membagikan *score* ke Facebook.
- 8 Hasil dari membagikan *score* hanya dapat menampilkan *icon game* dan jumlah *score coin* yang didapatkan.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game* yang dapat terkoneksi dengan sosial media khususnya Facebook.
2. Menjadikan sebuah *game* yang dapat dimainkan melalui sistem operasi Android.
3. Membuat *game* yang nantinya dapat dipublikasikan melalui *timeline* Facebook.
4. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan penambahan fitur baru.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian perancangan dan pembuatan *game* ini dapat bermanfaat :

##### 1.5.1 Bagi peneliti

- a. Menjadi media pembelajaran dan kemampuan penggunaan *software* Construct 2 untuk membuat sebuah *game* dan mengembangkannya sebagai bekal ketika diluar Amikom.
- b. Sebagai bentuk tugas akhir untuk menyelesaikan program studi Strata-1.

##### 1.5.2 Bagi pemain

Dapat menjadi media alternatif untuk memperoleh hiburan dari *smartphone* yang dapat dibagikan scorenya ke Facebook.

### 1.5.3 Bagi pembaca

Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana cara merancang dan membuat sebuah *game* menggunakan software Counstruct 2.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam perancangan dan pembuatan *game* ini, penulis menggunakan metode *Game Design Document* (GDD). Metode ini merupakan sebuah gambaran bagaimana *game* akan dibuat dengan cara menuliskan setiap hal yang ada didalamnya dengan detail.

Menurut Adams, Ernest (2010, p54), *Game Design Documnet* adalah kumpulan dokumen-dokumen yang digunakan *game* designer untuk menginformasikan mengenai *game* yang didesain, proses ini mengubah ide yang tadinya abstrak menjadi rencana tertulis.

Adapun beberapa komponen dalam *Game Design Documnet* sebagai berikut :

1. *Game Overview*, berisi tentang informasi singkat tentang *game concept Feature Set, Genre, Gameplay* dan *Target Audience*.
2. *Level Design*, mendesain setiap levelnya, termasuk fitur, tingkat kesulitan, dan tema dari setiap level.
3. *User Interface Design*, merancang *Screen Flow, Screen Description* dan mendesain interaksi user.
4. *Content Design*, merancang karakter, pembuatan *asset* yang akan digunakan dalam *game* dan lain-lain.

5. *System Design*, merancang peraturan yang akan diterapkan dalam permainan.

### 1.7 Coding dan Implementasi

Dalam pembuatan *game* ini, penulis menggunakan beberapa *software* diantaranya:

1. Construct 2

*Software* utama yang digunakan penulis untuk membuat *game* ini. Sebuah *software* berbasis HTML 5 yang dirancang untuk *platform* 2D. Menggunakan pemrograman khusus yang diatur dalam *EvenSheet* sehingga dapat membuat *game* tanpa bahasa pemrograman yang rumit.

2. Corel Draw X7

*Software* ini digunakan untuk pembuatan *background*, karakter, dan *button* dalam *game*.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

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

## **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, serta menjelaskan mengenai *software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

## **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisi kebutuhan sistem, kelayakan sistem, konsep *game* dan perancangan *game* yang akan dibuat.

## **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan hasil dari perancangan *game*, penelitian hingga pembuatan *game* serta hasil *testing*, pegujian dan implementasi *game* yang telah dibuat.

## **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan yang telah dibuat.

