

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu media hiburan yang memiliki banyak pengguna. Peminatnya tidak hanya kalangan anak-anak, *game* banyak dimainkan oleh kalangan remaja dan dewasa. Perkembangan *game* juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya *game* hanya dimainkan di komputer dan console tetapi sekarang sudah memasuki era mobile *game*. *Game* juga dapat mempengaruhi perasaan manusia, mulai dari marah menjadi senang, sedih menjadi senang dan juga bisa membuat dari senang menjadi marah tergantung dengan *game* yang dimainkan.

Perkembangan industri *game* saat ini sangatlah pesat, terutama pada *game* mobile. Dahulu ponsel hanya digunakan untuk berkomunikasi saja namun saat ini semakin berkembangnya sistem operasi seperti Android, IOS dan yang lain sehingga ponsel berkembang menjadi media hiburan. Seiring berkembangnya teknologi *smartphone*, tentu membuat para *developer* baru maupun lama berlomba membuat karya berupa *game* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Platformer merupakan subgenre dari *action*. *Platformer* menyajikan rintangan yang sulit sehingga membutuhkan konsentrasi untuk bermain. Genre ini sering digabungkan dengan genre lainnya seperti *puzzle*, *adventure* maupun *action*. Pemain akan dituntut dalam hal kelincahan menggerakkan karakter

melewati rintangan dan musuh serta mengumpulkan nilai minimal untuk melanjutkan ke stage selanjutnya.

Android adalah salah satu system operasi berbasis linux yang banyak digunakan oleh produsen smartphone. Sejak dirilis tahun 2007 dan mulai digunakan dalam *smartphone* pada tahun 2008, pengguna *smartphone* android smekain bertambah dan mengungguli IOS, Windows phone, Blackberry, Java serta Symbian. Menurut riset yang dilakukan Gartner, inc, penjalan Android berada diurutan pertama pangsa pasar dunia pada kuartal 2 tahun 2016 dengan persentase 86,2%, iOS 12,9%, Windows phone 0,6%, Blackberry 0,1% dan lainnya 0,2% . [1]

Untuk merancang dan membuat game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Construct 2. Software ini cukup bagus digunakan dalam membuat aplikasi game untuk tampilan desktop maupun mobile. Construct 2 adalah software untuk fitur HTML 5 dan berbasis 2 dimensi. Software ini sangat mudah digunakan dan tidak diperlukan coding yang rumit didalamnya.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan Game Android Jumping Beaver menggunakan Construct 2”. Game ini ditujukan untuk kalangan anak-anak sampai orang dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana membuat game “Jumping Beaver” menggunakan Construct 2 ?
2. Bagaimana mengekspor file HTML 5 menjadi file .apk menggunakan Cocoon.io?
3. Bagaimana cara mengunggah game “Jumping Beaver” ke playstore agar dapat diunduh oleh pengguna Android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi *game* ini perlu adanya batasan masalah agar pembahasan lebih terperinci dan tidak melebar. Batasan masalah aplikasi ini adalah:

1. Game ini dimainkan oleh satu orang (*Single Player*).
2. Game ini dimainkan melalui sentuhan kelayar *handphone* (*touch screen*).
3. Game ini dibuat menggunakan tool Construct 2.
4. Game ini bergrafis dua dimensi.
5. Game ini dimainkan di *Platform* berbasis system operasi Android.
6. Game ini berjenis *Adventure*.
7. Game dimainkan secara offline.
8. Game dimainkan untuk semua umur (*Everyone*).
9. Memiliki tiga tingkatan permainan.
10. Game ini di *publish* ke Playstore.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat game “Jumping Beaver” menggunakan Construct 2.
2. Bagaimana mengekspor game 2D menggunakan Cocoon.io.
3. Bagaimana cara mengupload game ke playstore.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari perancangan aplikasi game ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
 - a. Dapat berbagi pengalaman membuat *game* dua dimensi.
 - b. Memberikan kepuasan hati dengan membuat *game* sendiri.
 - c. Sebagai syarat menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi masyarakat
 - a. Menambah pilihan hiburan *game* yang dimainkan.
 - b. Menambah wawasan pembuatan *game* mobile.
 - c. Menambah referensi bagi pengembang *game* mobile.

1.6 Metode Penelitian

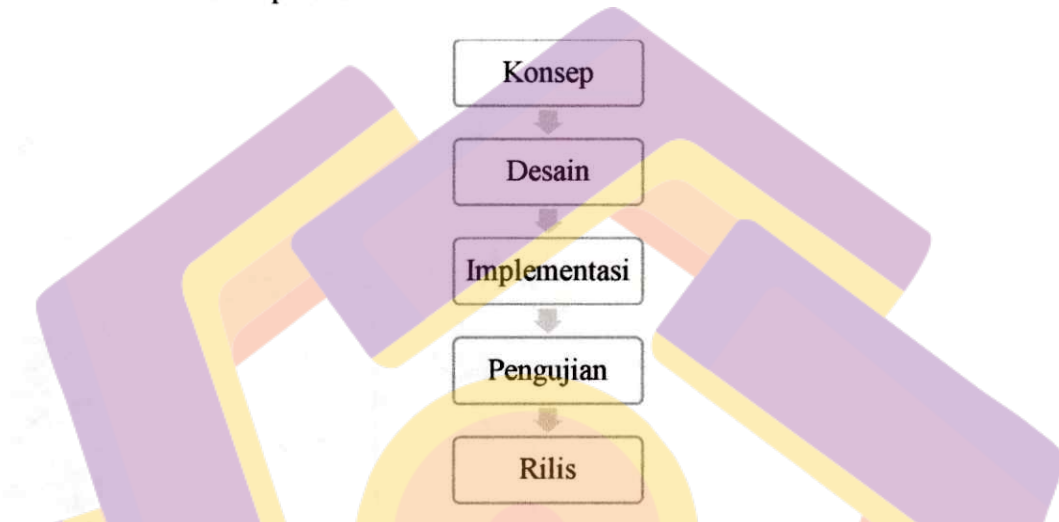
Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Study Literatur

Mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembuatan game mobile berbasis HTML 5 menggunakan Scirre Consturct 2 sebagai referensi dalam proses pembuatan.

2. Metode pengembangan Indie Game Development

Metode ini menjelaskan tentang proses pengembangan game yang berdasarkan hasil basic idea, storyline, dan storyboard yang dibuat. Metode ini dibuat menggunakan indie atau secara mandiri. Berikut ini adalah langkah-langkah dari metode Indie Game Development :



Tabel 1.1 Metode Pengembangan Indie

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan “Jumping Beaver”.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan tentang analisis dan perancangan game yang dibuat meliputi kebutuhan tools dan gambaran umum mengenai konsep dan gameplay dari “Jumping Beaver”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi dari aplikasi yang telah dibuat dan melakukan pengujian unuk mengetahui apakah game sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan untuk dirilis ke publik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk pembangunan game kedepan.

