

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game atau permainan dalam komputer merupakan simulasi dari bentuk-bentuk nyata dalam kehidupan manusia yang di balut dengan teknologi. Game menjadi salah satu alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang ketika jenuh maupun ketika merasa penat setelah seharian beraktivitas. Pertumbuhan game kian hari semakin pesat, mulai dari Game Console, Game PC, Game Browser hingga Game Mobile yang belakangan ini sedang ramai. MobyMarket merilis laporan penggunaan smartphone android di Indonesia selama kuartal kedua tahun 2015, MobyMarket memiliki 4 juta pengguna aktif di Indonesia, dan aplikasi game merupakan aplikasi yang banyak diunduh sebesar 43,71%. Sementara aplikasi sosial menduduki posisi kedua sebesar 12,02% dan disusul aplikasi tools sebesar 8,96% di urutan ketiga.

Berbagai jenis sistem operasi yang tersedia untuk sebuah smartphone, mulai dari Symbian, Windows Phone, Apple's iOS, hingga Android. Smartphone dengan sistem operasi android sangat banyak ditemui. Riset yang dilakukan oleh App Annie menyebutkan bahwa di kuartal 4 tahun 2017 total unduhan di Google Play mencapai 19 miliar, android melebarkan keunggulannya di atas iOS AppStore hingga 145%. Riset App Annie juga menyebutkan

Indonesia menduduki tiga negara teratas untuk pertumbuhan pangsa pasar dari tahun ke tahun sebesar 10%.

Permainan puzzle adalah permainan yang menggabungkan potongan-potongan gambar agar menjadi suatu gambar yang utuh (Patmonodewo dalam Misbach, Muzamil, 2010). Game dengan genre puzzle selain menyenangkan untuk dimainkan, juga memiliki keunggulan lain yaitu melatih logika para pemain.

Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah game dengan mengangkat judul "**Pembuatan Game "Erra" Menggunakan Construct 2**".

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah "Bagaimana membuat game "Erra" menggunakan Construct 2?"

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat masalah yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi yang dapat digunakan untuk menjalankan game ini yaitu sistem operasi Android minimal versi 4.1 (Jelly Bean).
2. Game ini bersifat offline.
3. Game ini bergenre Puzzle.

4. Game ini dirancang untuk dimainkan satu orang pemain.
5. Target pengguna anak-anak usia 3 tahun keatas.
6. Game ini memiliki 3 tingkatan level (scene) yang berbeda.
7. Software yang digunakan Construct 2, Adobe Illustrator CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Membuat game "Erra" menggunakan Construct 2.
2. Sebagai syarat kelulusan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan metode yang dilakukan oleh penulis untuk mencari referensi dengan melakukan pengamatan pada game-game sejenis.

2. Metode Studi Kepustakaan

Penulis mencari referensi bacaan berupa buku-buku yang berkaitan dengan game yang akan dibuat sebagai acuan dalam kegiatan dan penyusunan laporan.

3. Internet

Penulis mencari informasi berupa hasil riset dari beberapa lembaga yang berkaitan dengan game yang akan dibuat.

1.5.2 GDLC (Game Development Life Cycle)

1. Prototype

Tahap Prototype adalah tahapan awal untuk membangun sebuah game dengan menentukan latar belakang game, spesifikasi karakter, genre game, jenis art, platform, dan dimensi game.

2. Pre Production

Tahap selanjutnya ialah membuat dokumentasi dari bentuk game yang akan dibuat kedalam desain dokumen.

3. Production

Tahap dimana developer akan mendesain, memprogram, serta mengcompile game sampai menjadi satu game.

4. Beta

Tahap dimana developer menguji game yang telah dibuat untuk mendeteksi adanya error.

5. Live

Tahap ketika game telah melewati tahap percobaan dan siap untuk dimainkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan Tugas Akhir ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan game yang meliputi konsep game, genre, rating, gameplay, scoring, tools, user interface, material collecting yang mengacu pada konsep Game Design Document (GDD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi yang meliputi pembuatan asset, pembuatan game, pembuatan file android application package, uji coba game, serta publihing.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA