

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hasil penelitian dari lembaga riset industri *game* global Newzoo, menyebutkan bahwa pasar *game* Indonesia memiliki sekitar 43,7 juta *gamer* pada tahun 2017 lalu. Potensi ini menempatkan Indonesia pada peringkat ke-16 dalam daftar industri *game* terbesar di dunia. [1]

Dengan hadirnya HTML5, akan sangat memudahkan bagi para *developer game* karena faktor *multi platform*-nya. Tidak hanya dapat berjalan di *web* saja, HTML5 juga dapat berjalan di perangkat *mobile* seperti Android. Sudah banyak sekali bermunculan *game engine* berbasis HTML5 yang mendukung proses pengembangan *game*. Salah satu di antaranya yaitu Scirra Construct 2.

Berdasarkan pada laporan yang di rilis oleh Net Market Share pada akhir tahun 2017, pengguna sistem operasi android memiliki populasi 68,39% dari total keseluruhan OS *mobile* di dunia. [2]

Dari sekian banyaknya *game* Android yang ada di Indonesia, jarang sekali di temui *game* yang mengangkat tema sejarah Bangsa. Padahal, *game* dengan tema demikian lebih efektif digunakan untuk mengenalkan sejarah Bangsa, serta Pahlawan Bangsa kepada anak-anak, dibandingkan belajar melalui buku karena sifat alami anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Apalagi di zaman sekarang, banyak sekali masyarakat yang lupa akan sejarah Bangsa-nya sendiri,

bahkan tidak mengenali pahlawan-pahlawan yang telah berjasa kepada Bangsa. Salah satu penyebabnya adalah faktor kurangnya minat dalam membaca buku atau artikel, terutama tentang topik yang membahas Sejarah Bangsa.

Mengacu pada data di atas, maka dibuatlah *game* berbasis android berjudul “General Offensive”. *Game* ini akan mengangkat sebuah latar belakang peristiwa Serangan Umum 1949 di Yogyakarta, yang merupakan salah satu peristiwa yang sangat bersejarah bagi Bangsa Indonesia. Selain sebagai media hiburan, diharapkan *game* ini dapat pula sebagai media pembelajaran sejarah bagi siapa saja yang memainkannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu “Bagaimana merancang dan membuat *game* Android berjudul General Offensive menggunakan Scirra Construct 2”.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. *Game* “General Offensive” ini merupakan *game* dengan jumlah pemain 1 orang atau *single player*.
2. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan *game* ini meliputi Scirra Construct 2 sebagai *software* pembuat *game*, serta CorelDraw *software* pengolah gambar.

3. *Game* “General Offensive” merupakan *game* 2D *Action Shooter*.
4. Hasil akhir yaitu *game* berbasis android dalam bentuk ekstensi .apk yang dapat berjalan minimum pada Sistem Operasi android versi 4.4 Kit-kat dan akan di *publish* di Google Play Store.
5. *Game* ini terdiri dari 3 *level* dan memiliki cerita yang terkait satu sama lain.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Membangun *game* “General Offensive” berbasis android menggunakan *software* Construct 2.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang dan membuat suatu *game* dengan menggunakan *software* aplikasi Construct 2
  - b. Untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori – teori yang telah didapatkan selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis belaka.



2. Bagi masyarakat umum
  - a. Sebagai media edukasi tentang sejarah perjuangan rakyat Yogyakarta dalam Serangan Umum 1 maret 1949 antara Tentara Nasional Indonesia melawan Tentara Belanda yang di tuangkan ke dalam sebuah *game* Android.
  - b. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar *game* pada *genre Action*.
3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta
  - a. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
  - b. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan *game* menggunakan Construct 2.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan - permasalahan yang ada. Adapun metode - metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

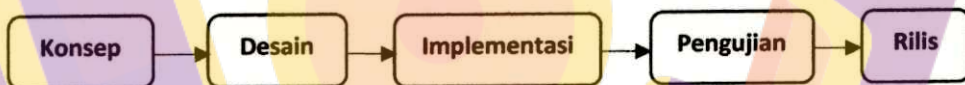
Pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data atau informasi yang dibutuhkan saat penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literatur adalah mencari informasi berupa text, teori dan konsep dari buku-buku, jurnal dan melakukan pengamatan terhadap game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam penyelesaian game "General Offensive".

### 1.6.2 Metode Analisis

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menerjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional dan analisis kelayakan game.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Game “General Offensive” ini merupakan *game* yang dikembangkan secara *indie* yang berarti *independent* atau mandiri, dimana metode yang digunakan menggunakan metode *Game Development Life Cycle*, dimana urutannya adalah sebagai berikut :



## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori – teori dasar yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan

*game* “General Offensive”. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan.

### 3. BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan yang meliputi konsep *game*, desain perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat. Yakni meliputi pembuatan *game*, *testing*, dan *release*.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan *game* dan beberapa saran yang berguna untuk perbaikan *game* dimasa mendatang.