

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah suatu permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin, dan dapat mengisi waktu senggang.

Pada perkembangan game, dapat dibuat untuk berbagai platform, mulai dari *mobile*, *desktop*, *website*, dan sebagainya serta *engine* yang digunakan demi perkembangan game yang semakin maju. Terdapat beberapa *engine* bisa digunakan, seperti: *Unity*, *GameMaker: Studio*, *Unreal Engine*, dan *Construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah tool atau alat untuk mendvelop sebuah game dengan mudah dan cepat. *Construct 2* memiliki fitur multiplatform dimana developer game dapat mengembangkan game sesuai dengan *platform* yang dituju tanpa mengubahnya lagi.

Indie Game adalah suatu video game yang dibuat orang perorangan (individu) atau suatu tim kecil tanpa dukungan dari penerbit video game. Akhir - akhir ini perkembangan game indie sangat signifikan, dikarenakan metode pendistribusian *game* menjadi lebih mudah melalui media internet. Kemudahan dalam pendistribusian sebuah game yang semakin mudah, banyak *indie game developer* dalam negeri yang ikut berkontribusi dengan metodenya sendiri yaitu indie game development. Oleh

sebab itu penulis ingin ikut serta dalam berkontribusi menjadi *indie game developer* di Indonesia.

Game Space Shooter Blast merupakan game shooter bergenre arcade yang bertujuan mendapatkan skor sebanyak mungkin dengan skor tersebut dapat disimpan.

Game ini dibuat dengan menggunakan tools Construct 2, karena construct 2 sudah memadai dalam pembuatan game dengan metode indie game development. Sudah ada banyak game lain yang berasal dari tools construct 2 yang dibuat, dipublikasikan, dan dimainkan oleh banyak pemain. Oleh sebab itu penulis ingin membuktikan bahwa, penulis dapat merancang, dan mempublikasikan game yang dibuat dari tools construct 2 yang akhirnya dapat dimainkan oleh orang lain yang ingin memainkannya.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis mengambil judul **“Perancangan Game “Space Shooter Blast” Berbasis Desktop menggunakan Construct 2”** untuk dijadikan skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana perancangan game “Space Shooter Blast” menggunakan Construct 2 dengan metode indie game development?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini perlu adanya batasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah game “Space Shooter Blast” ini adalah sebagai berikut:

1. Game “Space Shooter Blast” merupakan game dengan jumlah pemain satu orang atau *single player*.
2. Game “Space Shooter Blast” menggunakan jenis tampilan 2D.
3. Game ini dimainkan secara offline.
4. Input yang di gunakan dalam Game “Space Shooter Blast” menggunakan keyboard, dan mouse.
5. Game “Space Shooter Blast” dibuat menggunakan *Construct 2* sebagai software developer dan *Corel Draw* sebagai software pengolah gambar.
6. Hasil akhir yaitu game berbasis desktop dalam bentuk *NW.js* dan akan diubah menjadi *.exe* yang siap dimainkan pada browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media hiburan, dan sarana bermain menggunakan *Construct 2*.
2. Menerapkan beberapa event dalam game dengan menggunakan *Construct 2* sebagai engine.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan hiburan serta informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan game yang dapat dimainkan oleh pengguna browser yang menggunakan HTML5.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan ke dalam game nyata dengan harapan dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat.
3. Membantu game developer pemula dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan baik bagaimana proses membuat game yang menarik.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam mengerjakan skripsi ini adalah metode *indie game* atau metode pengembangan game yang dilakukan secara individu. Adapun metode - metode yang penulis lakukan sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data - data atau informasi yang dibutuhkan saat penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literatur adalah mempelajari materi yang berkaitan melalui media seperti jurnal, buku, artikel, tulisan pada situs internet, dan lain - lain.

1.6.2 Analisis

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang

digunakan untuk membuat aplikasi game ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kebutuhan *fungsi*ional, dan analisis kebutuhan *non-fungsi*ional.

1.6.3 Pengembangan Game

Metodologi yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak "Space Shooter Blast" ini adalah metode pengembangan Indie Game Development. Tahapan - tahapan yang ada pada Indie Game Development adalah *Pembuatan Konsep, Pre-Production, Production, Testing, Release*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab dan masing - masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan pengantar terhadap masalah - masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori - teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi, dan penjelasan mengenai software - software yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap - tahap analisis dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dari apa yang telah dibuat dan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.

