

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu media hiburan yang memiliki aturan tertentu dan biasanya bertujuan untuk *refreshing* ataupun untuk tujuan kompetitif dalam suatu komunitas. *Game* di jaman sekarang tidak lagi asing bagi kalangan masyarakat baik usia muda sampai usia dewasa, Bisa dibilang bermain *game* sudah menjadi gaya hidup saat ini. Karakteristik *game* yang menyenangkan dan memotivasi secara tidak langsung membatu perkembangan pola pikir pemain untuk memecahkan masalah atau rintangan dalam menyelesaikan misi dalam sebuah *game*.

Menurut studi oleh POKKT bersama Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA), pada Oktober 2108, jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 60 juta orang dan diperkirakan akan terus meningkat. Jumlah tersebut belum ditambah dengan *gamers* pada platform lain. 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 minat pasar yang meningkat, para *developer* berlomba membuat karya berupa *game mobile* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan karena perangkat *mobile* sudah bukan menjadi hal yang asing bagi masyarakat, bahkan sudah menjadi bagian dari keseharian masyarakat apalagi dikalangan remaja dan biaya yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan *game* perangkat computer atau *game console*. [12]

Platformer merupakan subgenre dari *action*. *Game platformer* menyajikan teka-teki dan rintangan yang menuntut pemain berkonsentrasi dalam memainkannya. Genre ini sering digabungkan dengan genre lainnya seperti *puzzle*, *adventure* maupun *action*. Pemain akan dituntut dalam hal kelincihan dalam melewati rintangan dan mengumpulkan nilai tertentu untuk melanjutkan bermain pada *stage* selanjutnya.

Menurut hasil riset yang dilakukan Gartner, inc, penjualan Android berada di urutan 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]

Dalam pembuatan *game*, kita dapat menggunakan software 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.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul "Pembuatan Game Android Curse of Campus Zombie menggunakan Construct 2". Game ini ditujukan untuk usia muda sampai usia dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana membuat *game* "Curse of Campus Zombie" menggunakan Construct 2 ?

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 layar (*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* dengan subgenre *Platformer*.
7. Game dimainkan secara *offline*.
8. Game terdiri dari 3 *level*.
9. Game dimainkan untuk semua umur (*Everyone*).
10. Game akan dapat di terbitkan ke Playtore.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan *game* "Curse of Campus Zombie" menggunakan Construct 2.

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 I (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi masyarakat
 - a. Menambah pilihan *game* yang bisa 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 membantu dalam pembuatan *game* mobile berbasis HTML 5 menggunakan Scirra Construct 2 sebagai referensi.

2. Metode pengembangan Indie Game Development

Metode ini dibuat menggunakan indie dibuat secara mandiri. Metode ini menjelaskan tentang langkah pengembangan *game* yang berdasarkan hasil *basic idea*, *storyline*, dan *storyboard* yang dibuat. 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 "Curse of Campus Zombie".

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 "Curse of Campus Zombie".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

