

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan pada bidang teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap sektor hiburan, salah satu yang paling terkenal adalah Game. Game kini menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan zaman dan juga salah satu pusat mode hiburan. Menurut data dari Asosiasi Game Indonesia, pada tahun 2020, total nilai pasar game di Indonesia mencapai 2,6 triliun rupiah, dengan 55% di antaranya berasal dari game mobile [1].

Platform games atau sering juga disebut jump and run games, adalah sebuah subgenre dari action game dimana pemain harus menggerakkan satu karakter dari satu titik ke titik lain di suatu arena. Genre game platformer dicirikan dengan desain berupa medan yang tidak rata dan platform-platform dengan level ketinggian berbeda. Game ini bergantung pada kemampuan karakter untuk melompat atau memanjat untuk mencapai titik tertentu dan meraih goals [2]. Penulis memilih genre ini karena konsep yang sederhana dan mudah dipahami.

Gdevelop adalah game engine yang berbasis HTML5 yang dirancang untuk pembuatan game 2D dan 3D. Gdevelop terkenal karena kemudahan penggunaannya, terutama bagi pemula, karena tidak memerlukan keahlian coding atau pemrograman. Pengguna dapat membuat dan mempublikasikan game ke berbagai platform seperti iOS, Android, steam, dan juga web.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin mengembangkan game platformer berjudul Leuko-Go sebagai media hiburan, game ini juga menyisipkan informasi faktual tentang fungsi sel darah putih sebagai aspek cerita dan meningkatkan pengetahuan umum pemain secara tidak langsung. Game ini dibuat menggunakan software Gdevelop 5. Penulis memilih Gdevelop 5 karena mudah digunakan dan tidak membutuhkan skill pemrograman yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang diatas, permasalahannya dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana cara mengembangkan game Leuko-GO dengan menggunakan Gdevelop 5?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah permasalahan dalam penelitian ini meluas, penulis akan memberikan batasan masalah yaitu:

1. Game ini dirancang hanya bisa dimainkan oleh single player.
2. Game Leuko-Go memiliki 2 level yang dapat dimainkan.
3. Game ini terbatas hanya dapat dimainkan dengan perangkat android 5.0 hingga versi yang terbaru.
4. Informasi yang dimasukkan terbatas pada fungsi sel darah putih sebagai acuan pengembangan cerita dalam game.
5. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a). Gdevelop 5
 - b). CorelDRAW X7

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

- A. Mengembangkan game “Leuko-Go” menggunakan Gdevelop 5
- B. Menguasai dan memahami cara dan proses pembuatan game menggunakan Gdevelop 5

1.5 Metodologi Penelitian

Pada penyusunan yang berjudul “Pengembangan Game Leuko-Go bergenre Platformer menggunakan Gdevelop 5” ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah langkah yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai upaya dalam mendukung pengembangan game ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan metode studi literatur yang terkait dengan pembuatan game. Studi dilakukan dengan cara mencari jurnal, karya ilmiah, atau video tentang proses pembuatan game serta data dari sumber informasi lainnya sebagai acuan.

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dipakai oleh penulis dalam mengembangkan game ini adalah Indie Game Development.

1.5.3 Metode Evaluasi

Metode evaluasi yang digunakan penulis dalam mengembangkan dan menguji kelayakan game ini adalah dengan melakukan kuesioner kepada responden.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian berjudul Pengembangan Game Leuko-GO bergenre Platformer menggunakan Gdevelop 5 ini memiliki 5 (lima) bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan pembahasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam mengembangkan game ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam menjalankan penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas pengimplementasian data dan teori serta pengujian game ini.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi Kesimpulan dan saran terhadap penelitian ini.

