

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* di Indonesia sangat berkembang pesat. Pada tahun 2019, industri *game* Indonesia berada pada posisi ke-17 dalam daftar pasar *game* terbesar di dunia berdasarkan data dari Rlist[1]. Dengan potensi penghasilan mencapai US\$1,084 juta dan jumlah pemain hingga 267 juta. Banyak *game* yang tersebar dimulai dari berbagai *genre game* dan *gameplay* yang berbeda memenuhi pasar *game* di Indonesia.

Untuk ranah *game mobile*, pembuatan *game* berdasarkan topik yang pernah viral merupakan strategi menarik untuk diterapkan di tahun 2019. Memperbanyak referensi dengan melihat beragam informasi di internet guna memahami dan membaca tren yang berkembang dapat menjadi kunci bagi developer membuat *game mobile* yang berpotensi viral di Indonesia.

Mobile game adalah sebuah *game* yang di ciptakan dan dimainkan oleh *mobile devices*, seperti *PDA*, *smartphone*, *tablet*, dan *portable media player*. Dan di era ini *mobile game* telah dibuat di bermacam *platform* seperti Symbian, Android, Apple IOS serta Windows Phone. Keuntungan memainkan *mobile game* adalah portabilitas, dimana *player* dapat bermain *game* kapan saja dan dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile game*.

Dilihat dari perkembangan *game* di Indonesia yang sedang naik pesat dan kepopuleran *game* Mario Bros membuat penulis tertarik untuk membuat *game platformer* dengan pengalaman dan petualangan baru yang bisa dimainkan diplatform android. Karena *game* Mario Bros sudah sangat tua dan butuh penyegaran dengan membuat sebuah *game* petualangan yang baru dan menarik.

Jalan permainan dari *game* Money Lovers ini seperti pada *game* Mario Bros, dimana pemain harus melewati semua rintangan, musuh, bos, mengumpulkan uang koin dan sampai di garis *finis* dengan selamat.

Game ini dibuat menggunakan *engine* Scirra Construct 2 yaitu *game engine* pembuat *game* berbasis HTML5 yang dikhususkan platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Membuat *game* menggunakan Construct 2 mudah dipahami karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam *Eventsheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Selain itu terdapat banyak *plugin* yang siap digunakan untuk membuat, mempercepat dan meningkatkan produktivitas dalam waktu pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat *Game Money Lovers* pada android ?
2. Bagaimana cara mengendalikan karakter utama?
3. Bagaimana pengaturan tingkah laku musuh / NPC(Non Playable Character)?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di bahas dalam penelitian ini agar tidak terjadi kerancuan kedepannya adalah sebagai berikut :

1. *Game* mobile smartphone ini hanya bisa di jalankan minimal untuk system operasi android versi 4.1 Jelly Bean.
2. *Game* mobile smartphone ini hanya bisa di mainkan oleh satu orang pemain *single player*.

Highscore dapat disimpan dalam sistem.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat game Money Lovers berbasis *mobile* android.
2. Menghasilkan sebuah game yang dapat menjadi sarana pengetahuan dan hiburan kepada user untuk memaksimalkan waktu luang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui alur kerja perancangan game dengan menggunakan game engine Scirra Construct 2.
2. Menjadi acuan pembuatan game android menggunakan Construct 2, Bagi masyarakat yang tertarik dalam dunia game.
3. Untuk memahami hal – hal apa saja yang perlu di perhatikan agar game yang dibuat bisa berjalan pada android menggunakan game engine scirra Construct 2.
4. Menghasilkan sebuah game sebagai media hiburan yang Mendidik dan menghilangkan bosan dari aktivitas sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang di gunakan dalam pembuatan *game* Money Lovers ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan di gunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap diantaranya :

1.6.1.1 Studi Keputusan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan contoh *game* yang akan dibuat agar dapat menjadi suatu perbandingan untuk menghasilkan *game* yang berbeda dari yang telah ada.

1.6.1.3 Metode Analisis

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisisnya.

1.6.2 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah Game Development Life Cycle (GDLC).

1.6.3 Metode Pengujian

Pada tahap penulisan kode, *software* yang digunakan oleh penulis adalah Scirra Construct 2. Setelah tahap penulisan kode selesai, dilakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat.

1.6.4 Metode Implementasi

Implementasi merupakan proses untuk menerapkan aplikasi *game* yang dibangun agar user dapat menggunakan *game* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan dalam skripsi ini bertujuan mempermudah mengetahui isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang di gunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjau selanjutnya.