

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi yang begitu cepat memberikan dampak besar terhadap kehidupan manusia. Hampir semua kegiatan yang ada dilakukan dengan bantuan teknologi. Teknologi pada jaman sekarang ini tidak hanya digunakan untuk membantu kegiatan manusia seperti menghitung, mengetik, mencetak, dan lain sebagainya, tetapi juga digunakan sebagai sarana hiburan dan bermain. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang menyediakan berbagai fitur, termasuk di dalamnya *game* yang merupakan salah satu media hiburan dan bermain.

Game komputer membutuhkan interaksi antara pengguna dan sistem komputer. Dalam pembuatannya, dibutuhkan ilmu dasar bahasa pemrograman (seperti C, *java*, *python*, dll) untuk memberikan perintah kepada objek-objek *game* yang dimasukkan agar bisa berinteraksi dengan pengguna. Pada jaman teknologi yang semakin berkembang ini, para pembuat *game* tidak harus menguasai bahasa pemrograman terlebih dahulu, tapi bisa dibantu dengan peran *game engine*. *Game engine* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *game* tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Penggunaan *game engine* cukup dengan memberikan logika-logika kepada objek-objek tertentu seperti 'event sheet' pada Construct 2. Construct 2 merupakan sebuah *game engine* yang dikembangkan oleh Scirra, dimana dalam penerapannya tidak membutuhkan penguasaan terhadap bahasa pemrograman, melainkan hanya menggunakan 'event sheet' yang berisi logika.

Berkembang pesatnya dunia *game* memberikan peluang munculnya *developer-developer* baru untuk ikut bersaing. Tidak hanya dalam kelompok, tetapi ada juga yang bekerja secara individual, seperti Dong Nguyen dari Vietnam yang berhasil menciptakan *game* 'Flappy Bird'. Tidak kalah dengan negara asing, anak bangsa juga sudah memulai debut-debut mereka dalam berkarya di dunia *game*. Indonesia memang belum memiliki peralatan teknologi seanggih di negara asing, tetapi sudah banyak karya anak bangsa yang dilirik oleh dunia internasional, seperti studio Digital Happiness yang menghasilkan *game* 'Dreadout'.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh SuperData yang telah diterbitkan di *internet* pada tahun 2019, nilai pasar *game* digital pada tahun 2018 mencapai 119,6 milyar USD, dimana nilai pasar *game* komputer mencapai 35,7 milyar USD. Melihat permintaan pasar *game* yang tinggi tersebut, penulis berkeinginan untuk ikut serta dalam memajukan pasar *game* di Indonesia dengan membuat sebuah *game adventure*, yang mana menurut survei yang telah dilakukan oleh SurveyMonkey pada tahun 2018, merupakan *genre* dengan peringkat kedua terfavorit. Penulis akan memadukan visual, cerita, dan *gameplay* yang menarik untuk digabungkan ke dalam sebuah *game* yang berjudul 'Rose Fragments'. *Game* ini merupakan sebuah *game adventure* yang nantinya akan mengajak para pemain untuk mencari kepingan kelopak mawar yang hilang.

Dari pernyataan di atas, maka penelitian ini akan membahas tentang perancangan *game* 'Rose Fragment' berbasis *desktop* dengan menggunakan Construct 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang sebuah *game* yang berbasis *desktop* dan berjudul '*Rose Fragments*' dengan menggunakan *game engine* Construct 2.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengurangi luasnya lingkup pembahasan pada penelitian ini, penulis membatasi masalah-masalah yang ada, antara lain :

1. Hasil akhir dari perancangan *Game 'Rose Fragments'* berupa *demo* yang terdiri dari dua *stage*.
2. Program yang digunakan adalah Construct 2 Release 265 (64-bit), Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Soundbooth CS5.
3. *Game 'Rose Fragments'* hanya bisa dijalankan dengan sistem operasi Windows (XP, Vista, 7, 8).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari pembuatan penelitian ini yaitu merancang dan membuat *game 'Rose Fragments'* berbasis *desktop* dengan menggunakan Construct 2.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Dapat mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah serta untuk menjadikan pengalaman tentang bagaimana proses pembuatan *game* berlangsung.

2. Bagi pemain *game*

Diharapkan *game* ini dapat menjadi salah satu media pelepas penat ketika stress atau sedang banyak pikiran.

3. Bagi industri *game*

Diharapkan *game* ini dapat menjadi inspirasi bagi industri *game* yang lain dan ke depannya dapat direalisasikan menjadi *game* utuh yang dapat dimainkan oleh semua orang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis tempuh dalam pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membuat *game* ini, penulis melakukan beberapa metode yaitu metode deskriptif dengan membuat deskripsi mengenai fakta-fakta tentang *game* dan hubungannya dengan lingkungan dan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data dari literatur.

1.6.2 Metode Analists

Dalam perancangan *game* ini, penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mendapatkan gambaran tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mungkin berlaku selama dibuatnya *game* ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan *game* ini, penulis membuat *flowchart* dan rancangan struktur navigasi untuk mendapatkan alur dari fungsi yang diperlukan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

1.6.5 Metode Testing

Untuk melakukan pengecekan terhadap fungsi-fungsi yang telah berjalan pada *game* ini, penulis menggunakan metode *alpha testing* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan,
berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
2. BAB II Landasan Teori,
berisi tinjauan pustaka, definisi dan sejarah *game*, penjelasan tentang *flowchart*, MDLC, dan struktur navigasi, serta gambaran umum mengenai *software* yang digunakan.
3. BAB III Analisis dan Perancangan,
berisi analisis masalah dan tahap-tahap perancangan *game* secara rinci dengan menggunakan metode MDLC.
4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan,
berisi penerapan segala rancangan yang telah dibuat hingga dibentuknya sebuah *game* '*Rose Fragments*' yang utuh.
5. BAB V Penutup,
berisi kesimpulan dan saran yang penulis dapatkan dalam perancangan *game* ini.
6. Daftar Pustaka