

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi di dunia dengan spesifikasi yang semakin canggih menjadikan teknologi dalam bidang game berkembang semakin pesat. Permainan atau Game merupakan salah satu produk teknologi informasi yang cukup digemari saat ini, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Banyak perusahaan pengembang dunia seperti Microsoft Studio (Amerika), Tencent Holdings (China) hingga Sony Corporation (Jepang) yang kemudian meluncurkan produk dalam bidang game dan pada saat ini telah menghasilkan banyak peminat. Selain mengasah kemampuan berfikir dalam strategi, game juga dapat dirancang dengan alur cerita yang memiliki nuansa imajinasi, semangat, serta daya tarik tersendiri oleh para pemain.

Indonesia merupakan salah satu pasar yang potensial di bidang game dengan berbagai macam jenis game yang ada saat ini. Banyak dari generasi muda di Indonesia yang saling berbagi pengetahuan serta berinovasi dalam penyaluran gagasan baru untuk menciptakan sebuah game. Permasalahannya adalah adanya kendala dalam pembuatan game seperti masalah tentang ilmu, biaya, dan tingkat kesulitan dalam pembuatan sebuah game yang akhirnya menjadikan kreativitas, imajinasi, serta ide-ide baru di bidang game tidak dapat direalisasikan.

Game sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah games, kita dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan kita dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga kita dapat menyelesaikan atau bahkan kita dapat memenangkan permainan/games yang kita mainkan. Banyak beredarnya games sekarang ini telah menjadi suatu fenomena yang biasa pada pandangan masyarakat. Merembaknya fenomena video game, tidak terlepas dari mudah dan murahannya dalam mengakses perangkat permainan virtual ini.<sup>[1]</sup>

Adventure game berbasis android merupakan salah satu genre game yang cukup banyak diminati oleh pemain, karena selain menggambarkan nuansa petualangan, game adventure juga memiliki alur cerita serta teka-teki yang harus diselesaikan oleh pemain untuk mengakhiri permainan. Berdasarkan hasil kuisioner pada laman [www.bit.ly/thehirogame](http://www.bit.ly/thehirogame) tentang analisis user yang telah dilakukan terhadap 55 responden, menunjukkan bahwa responden tertarik untuk bermain game adventure melalui smartphone dengan OS Android berkonsep cerita dan grafik yang menarik serta penambahan beberapa latar tempat di Indonesia.

Construct 2 merupakan software dari Scirra yang dapat digunakan untuk pembuatan game platform 2D dengan genre adventure karena dilengkapi dengan berbagai macam tools yang disediakan untuk mempermudah proses pembuatan game. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam bentuk EventSheet yang terdiri

dari Event dan Action. Software ini juga dilengkapi oleh beberapa template game sesuai genre yang akan dibuat salah satunya adalah adventure game.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat dan merancang game berbasis android dengan judul "The Hiro" menggunakan gameplay dunia petualangan bertema pahlawan dan penambahan latar di Indonesia agar mampu memberikan semangat, imajinasi serta gagasan baru tentang daya tarik game di Indonesia melalui konsep cerita game bergenre Adventure menggunakan game engine Construct 2.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu "bagaimana membuat game "The Hiro" menggunakan game engine Construct 2" dengan konsep cerita didalamnya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berfokus pada Offline Game yang dimainkan di Platform Android.
2. Berfokus pada pembuatan game menggunakan Construct 2
3. Game ini diperuntukkan untuk usia 17 tahun keatas.
4. Game ini hanya berfokus pada Single Player.
5. Aplikasi yang digunakan:
  - a) Construct 2
  - b) PhoneGap

- c) Apk-Signer 1.8.5
- d) CorelDraw X7

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian mengenai pembuatan game “The Hiro” menggunakan engine Construct 2 yang diperuntukkan untuk usia 17 tahun keatas ini memiliki tujuan diantaranya :

1. Sebagai referensi untuk belajar membuat game jenis adventure berjudul “The Hiro” berbasis android mobile menggunakan Construct 2 dengan penambahan konsep cerita didalamnya.
2. Sebagai syarat Kelulusan dalam program S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk pelatihan dalam pembuatan sebuah game berbasis adventure game serta sebagai syarat pembuatan skripsi.

- b) Bagi universitas

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topik pembuatan game adventure dengan konsep cerita menggunakan engine Construct 2.

- c) Bagi masyarakat

Memberikan hiburan dan wawasan dalam meningkatkan daya pikir serta nuansa game petualangan dengan konsep cerita didalamnya.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode eksperimental. Teknik yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah :

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

- a) Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembuatan game ini.
- b) Kuisisioner, yaitu pengumpulan data dengan memberikan kuisisioner kepada para pengguna game.

### **1.6.2 Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis user dan analisis SWOT untuk mengetahui keinginan user serta mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam sebuah game yang akan dibuat.

### **1.6.3 Perancangan**

Perancangan pada game ini menggunakan metode penelitian GDLC (Game Development Life Cycle) metode ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah game.



#### **1.6.4 Implementasi**

Implementasi pada pembuatan game ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu *pitch*, *pre-production*, *main production*.

#### **1.6.5 Testing**

Testing pada pembuatan game ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu testing pada tahap *Alpha*, *Beta* dan *Master*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan dan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi teori yang menjadi acuan tentang konsep dasar pembuatan game.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Mencakup analisis dalam perancangan komponen yang diperlukan, serta pengumpulan kebutuhan dalam menyusun sebuah game.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi implementasi, pembahasan, proses pembuatan game, pengujian game dan publish game.

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.