

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game pada mulanya merupakan suatu kegiatan atau aktivitas untuk bersenang-senang yang biasanya dilakukan sendiri maupun berkelompok, seiring berjalannya waktu video *game* pun mulai dikenalkan. Karena video *game* begitu menghibur dan dapat digunakan untuk melepas penat, masyarakat dunia pun menyukai bermain video *game* sehingga popularitasnya meningkat drastis dari tahun ke tahun dan mampu mempengaruhi aspek kultural masyarakat. Menurut data yang dilansir dari www.statista.com bahwa peningkatan pengguna *game* di Indonesia sejak tahun 2017 sampai tahun 2019 telah meningkat sebanyak 20,5 juta pengguna dan diekspektasikan akan mencapai 102,9 juta pengguna pada tahun 2023.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan pada perangkat-perangkat elektronik saat ini, khususnya pada *smartphone* yang merupakan perangkat komunikasi *portable* yang dapat digunakan dan dibawa kapanpun. Dilansir dari medium.com bahwa hingga tahun 2019 gamer dengan OS Android merepresentasikan 78% dari pangsa pasar mobile gaming dunia yang berbobot 8x lebih besar dari gamer iOS dan juga dilansir dari gs.statcounter.com (Global Statistic Counter) bahwa pangsa pasar dunia sistem operasi android pada tahun 2019 telah mencapai sebesar 74,15% yang mengindikasikan bahwa platform Android adalah yang paling banyak digunakan pada berbagai perangkat diseluruh dunia. Oleh karena itu perangkat berbasis Android tersebut menjadi target yang tepat untuk produsen *game* dalam menjual

produknya, karena mayoritas perangkat yang digunakan adalah Android tentu saja *game* yang ditawarkan akan berbasis Android pula.

Racing game adalah sebuah genre *game* yang mengharuskan player untuk memenangkan balapan dengan lawan dengan berbagai macam karakter kendaraan baik mobil, motor, ataupun kapal. Menurut Openxcell (www.openxcell.com) *game racing* sangat populer karena memiliki karakteristiknya sendiri dimana pemain dapat melakukan hal yang tidak dapat dilakukan atau bahkan dilarang di dunia nyata, yaitu dengan melajukan kendaraan sekencang-kencangnya, dan juga mereka dapat memilih dan menggunakan berbagai jenis mobil. Dilansir dari www.go-Globe.com (perusahaan Internasional pengembangan dan design aplikasi web online) bahwa *racing game* telah menduduki jajaran genre *game mobile* terpopuler no. 4 di dunia, angka ini jelas menjadi peluang untuk mengembangkan *mobile game* untuk mendapatkan keuntungan.

Top-down game didefinisikan sebagai *game* yang memiliki sudut pandang diatas objek yang beraksi atau sering disebut sebagai perspektif overhead. Pada *game racing* yang penulis buat perspektif yang digunakan juga menggunakan top down. Menurut hasil pencarian pada google play store, 100 jajaran top grossing *racing game* hanya terdapat 7 buah *racing game* yang menggunakan perspektif top-down, dengan peringkat teratas menduduki peringkat 15. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *game* bergenre *racing* yang menggunakan perspektif top-down kurang begitu diminati dan sangat sedikit meskipun memiliki potensi yang luas untuk dikembangkan. Penggunaan top-down dan *racing* diharapkan dapat meningkatkan daya tarik *game developer* untuk lebih mengeksplor penggunaan perspektif top down pada genre *racing* dan juga diharapkan dapat meningkatkan familiaritas pengguna terhadap *game top down*.

Construct 2 merupakan sebuah *game engine* berbasis bahasa pemrograman *Html5* yang dikembangkan oleh Scirra dan dikhususkan untuk membuat *game* berbasis *mobile* dan web sehingga pembuat *game* akan dimudahkan dalam menyatukan berbagai elemen pada pembuatan *game* seperti *design*, logika dan juga *sound effects* yang telah dipersiapkan untuk pembuatan *game* tersebut. Dengan Construct 2 pembuatan *game* Android yang kompleks akan menjadi lebih simpel. Terpacu oleh antusias para masyarakat yang semakin tinggi dan perkembangan *game mobile* saya termotivasi membuat sebuah *game mobile* bergenre *racing* menggunakan *game engine* Construct 2.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut maka dapat disimpulkan permasalahan, yaitu : bagaimana membuat *game* yang bergenre *racing* "CarDash!!" Menggunakan Construct 2.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* berbasis Android dan dimainkan secara offline.
2. *Game* terdapat 3 stages dengan tingkat kesulitan yang bertambah dan memiliki *ending*.
3. *Game* berupa *single player*.
4. *Game* dibuat menggunakan aplikasi Construct 2 dengan Corel Draw sebagai pembuatan *asset* dan perangkat Android atau emulator

perangkat Android sebagai media testing.

5. *Game* ditujukan untuk usia 7 tahun keatas berdasarkan Indonesia Game Rating System (IGRS).
6. Publishing dilakukan hanya pada Itch.io.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. untuk membuat *game racing* CarDash!! Menggunakan Construct 2.
2. Sebagai sarana pembelajaran dalam penerapan pembuatan *game* untuk penulis.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Memberikan pemahaman terhadap *tools* dan *ui* pada *game engine* Construct 2.
2. Untuk mendapatkan batas kemampuan dari *game engine* tersebut.
3. Dapat memberikan hiburan kepada pengguna.
4. Memberikan motivasi, dan ide ide baru kepada *developer* untuk pembuatan *game* menggunakan Construct 2.

1.6 Metodologi Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Mempelajari Buku referensi dan jurnal tentang *game* dan pembuatan *game*.
2. Survey dan analisis terhadap model *game racing* yang telah dibuat dan

populer di masyarakat.

1.6.2 Metode Pengembangan Indie Game

1. Perancangan *game racing*.
2. Pembuatan dan implementasi *game* terhadap *smartphone*.
3. Testing dan penggunaan.
4. Menganalisa hasil penelitian, evaluasi, dan pembahasan.

1.7 Sistematika Penelitian

Laporan penelitian ini, penulis susun menjadi 5 bab, dengan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung judul dan menjadi dasar pembahasan secara rinci. yang berupa konsep dasar sistem, konsep dasar game, konsep dasar game *engine*, pengertian *game*, analisis kebutuhan sistem, *flowchart*, dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bagian ini meliputi penjelasan analisis masalah terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, serta untuk menguraikan perancangan *game* yang dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN GAME

Bagian ini merupakan penjelasan implementasi dan pembahasan *game* yang dibuat. Implementasi meliputi pengertian implementasi, implementasi *game*, uji coba, dan pemeliharaan.

BAB V : PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan seluruh proses penelitian dan saran dalam perbaikan *game*.

