

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan atau sering disebut dengan *game* merupakan kegiatan yang sering dilakukan hampir semua orang. Mulai dari kalangan anak-anak sampai dewasa, pasti pernah bermain *game*. *Game* dimainkan orang karena memang menjadi hobi ataupun untuk mengisi waktu senggang [1]. Pertumbuhan industri *game* terus melejit setiap tahun. Teranyar data survei Newzoo pada 2014, Industri *game* di Indonesia bernilai Rp 2,3 triliun. Setiap tahun sekitar 100 *game* baru dilahirkan oleh para pengembang *game*. Tentu ini merupakan kabar menggiurkan bagi para pelaku industri khususnya *game*. Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang *game* dari luar negeri [2].

Dipilihnya Android untuk *game* ini tidak lain karena Berdasarkan IDC.com bahwa *market share* android di pertengahan tahun 2018 ini adalah 87 persen di dunia, itu artinya jika ada *smartphone* dikumpulkan sebanyak 10 maka 8 lebih memiliki *operating* sistem android. *Market share* android ini di prediksi akan tetap *ekses* dengan waktu yang masih belum bisa di tentukan. Hal ini yang membuat pemrograman android banyak di tentukan [3].

Game terbagi menjadi *game* 2D dan *game* 3D. Awalnya video *game* hanya ada *game* 2D tetapi dengan semakin perkembangan jaman, mulailah bermunculan

game 3D. Tetapi tidak semua orang menyukai *graphic* 3D, tidak sedikit dari orang-orang lebih menyukai *game* 2D yang lebih simpel, sederhana dan mudah untuk dimainkan [4]. Dengan pemikiran seperti itu pada skripsi ini diharapkan dapat menarik minat penggemar *game* 2D dan *game* sederhana seperti *casual gamer*.

Aplikasi pembuat *game* yaitu Construct 2, Gamemaker, Unity3D, GameSalad dan masih ada yang lainnya. Dipilihnya aplikasi construct 2 dikarenakan lebih mudah dalam membuat *game*, hal ini karena *game engine* construct 2 telah menyediakan berbagai kebutuhan untuk membuat *game*. Selanjutnya hanya perlu mengatur jalannya *game* seperti yang di inginkan. *Game* yang dapat di buat di *game engine* tidak hanya *game* untuk komputer, tetapi juga dapat digunakan untuk konsol atau *mobile* [5].

Menggunakan karakter utama dalam *game* yang menarik akan menjadi salah satu daya tarik untuk orang-orang memainkan *game*. Dipilihnya karakter monyet karena artikulasi gerakannya menyerupai manusia dan hampir sama dengan manusia, serta masih banyak orang kejadian dimana setiap tahun, ribuan ekor primata (bangsa kera dan monyet) ditangkap dari hutan untuk diperjualbelikan, mereka dijadikan obyek eksploitasi yang kejam oleh manusia. Monyet ekor panjang (*Macaca fascicularis*) yang masih muda atau anakan ditangkap dari hutan oleh pemburu dan dijual. Adapun yang menjadi faktor utama terjadinya perburuan dan perdagangan adalah untuk dijadikan topeng monyet, peliharaan bahkan konsumsi. Keberadaan Monyet ekor panjang (*Macaca fascicularis*) yang digunakan sebagai Topeng/Doger Monyet (pengemis yang menggunakan monyet) sudah sangat menjamur di beberapa wilayah di Indonesia salah satunya di Provinsi Jawa Barat.

Kampanye "*Indonesia Bebas Topeng Monyet*" pertamakali dilakukan di DKI Jakarta pada Tahun 2013, di masa Bapak Ir. Joko Widodo ketika itu masih menjabat sebagai Gubernur Provinsi DKI Jakarta dengan dikeluarkannya larangan dan melakukan penertiban kegiatan topeng monyet, kemudian disusul oleh Provinsi Jawa Barat dengan dikeluarkannya edaran No: 524.31/1504/Rek Tanggal 30 Maret 2015 dengan Kota Bandung sebagai Pilot Projectnya [6].

Dari latar belakang tersebut dapat diambil sebuah penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Game "Oshid Monkey Jump" menggunakan *game Engine Construct 2*" yang diharapkan dapat menjaga satwa yang berasal dari Indonesia terutama monyet. Karena pada dasarnya monyet itu berhabitat di hutan bukan untuk dijadikan alat pencari uang dengan menggunakannya sebagai satwa sirkus atau yang sering dilihat oleh masyarakat umum adalah topeng monyet.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "bagaimana membuat *game* "Oshid Monkey Jump" menggunakan *game engine Construct 2*".

1.3. Batasan Masalah

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

1. *Game* terdiri dari 3 level.
2. *Game* bersifat single Player.
3. *Game* di mainkan secara *offline*.

4. *Game* dimainkan di *platform* android.
5. *Game* dimainkan untuk semua umur.
6. Perangkat lunak yang digunakan:
 - Construct 2
 - Adobe Photoshop CS6
 - CorelDraw x6

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian penulis yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan *game* berbasis Android yang dapat menjadi media hiburan.
3. Mampu memahami pengembangan *game* dari proses perancangan hingga membangun sebuah *game*.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mengenai pembuatan *game* "Oshid-Monkey Jump" menggunakan *game engine* Construct 2 mempunyai beberapa manfaat dan tujuan diantaranya:

Adapun manfaat dan tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi penulis
 1. Sebagai syarat kelulusan program sarjana program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar kampus AMIKOM sehingga dapat membangun bisnis *game*.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, dan dapat memberikan inspirasi dalam membuat *game*.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pencarian *literatur* dari buku, jurnal, artikel-artikel di internet yang terkait dengan pengembangan *game* 2D yang akan dibuat.

2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional serta tahap-tahap perancangan *game*.

3. Implementasi *Game*

Metode ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah *game*.

4. Uji Coba *Game*

Setelah *game* selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap *game* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berupa metode *black box testing*.

1.7. Sistematik Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai macam konsep dasar pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis dan permasalahan yang ada, kebutuhan yang diperlukan pada pembuatan *Game*, serta perancangan komponen-komponen yang menyusun *Game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses pembuatan *game*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun, sebagai acuan perbaikan untuk penelitian dengan hasil yang lebih baik dimasa mendatang.

