

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* akhir-akhir ini lebih cenderung kearah *mobile*, salah satunya adalah *handphone*. Karena di hampir semua kalangan remaja dan dewasa sekarang ini memiliki *handphone*, karena mudah dibawa kemana saja. Munculah platform *game* berbasis *Android*, *iOS*, *Windows Phone*, dan lain-lain.

Berbagai platform *game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana. Salah satunya *game* berplatform *Android* ber-genre *Arcade (side scrolling)*, yaitu *Stickman Legends : Shadow War Offline Fighting Game*, dan *Bike mayhem Mountain Racing* menduduki peringkat 5 dan 6 pada daftar (Game Berbayar-Populer) dengan *rating* bintang 4,6 dan 4,2 di aplikasi *Play Store* pada tanggal 06 Mei 2019.

Genre Arcade adalah *genre game* yang lebih mengutamakan karakter, *gamestyle*, dan *gameplay*. Seperti di *game Stickman Legends : Shadow War Offline Fighting Game*, memiliki keunikan yaitu karakternya berbentuk *stickman*, *gamestylenya fighting* dengan *skill* yang sudah tersedia, serta *gameplay* yang sangat berbeda dengan *game* yang lain "dikelasnya". Oleh sebab itu *genre game Arcade* menjadi salah satu *genre game* yang banyak dimainkan hingga saat ini.

Game dengan judul "Go Go Man" adalah salah satu *genre Arcade (side scrolling)* berbasis *Android*. Membawakan *gameplay* yang sederhana dan dibuat

untuk dimainkan di waktu luang. *Game Engine* menggunakan *Construct 2*, karena *Construct 2* adalah *tools* yang sangat mudah dipahami oleh orang yang tidak berpengalaman sekalipun.

Di Indonesia sendiri banyak yang lebih memilih *Operation System* Android daripada *device* yang lainnya untuk kebutuhan bermain *game* lewat *handphone*, karena harganya relatif lebih murah, mudahnya mentransfer data, menggunakan akun *Google* sebagai akun utama untuk semua akses data aplikasi, tentunya aplikasi dan *software* lebih banyak dipasarkan di *Play Store* daripada *App Store*, dan juga bersifat *open source* yang artinya memungkinkan untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, bisa disimpulkan bahwa pokok permasalahannya yaitu “Bagaimana cara membuat aplikasi *game* Go Go Man berbasis Android?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Permainan “Go Go Man” ber-*genre arcade (side scrolling)*.
2. *Single player*.
3. *Game Offline* sehingga tidak membutuhkan koneksi internet.
4. Sistem operasi berbasis Android, versi Lollipop.
5. Mempunyai 2 *modes* yaitu klasik (*classic*) dan tantangan (*challenge*).

6. Pembuatan *game* dengan *software Construct 2*.
7. *Game* di-publish di *Uptodown*.
8. Untuk semua umur, diatas 6 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Membuat *game* dengan judul "Go Go Man" berbasis Android dengan menggunakan *software Construct 2*.
2. Penulis dapat mengenal dan memahami serta menguasai cara dan proses pengembangan *game* menggunakan *Construct 2* sebagai *tools* pengembang *game*.
3. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

Data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang mendukung dalam pembuatan *game* ini, ada beberapa cara dalam metode ini, yaitu :

1. Studi Literatur

Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi non manusia sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, klipng, jurnal, serta *website*) yang berkaitan perancangan dan pembuatan *game* mobile ini.

2. Observasi

Pengamatan secara langsung ke pengguna *game mobile* mulai dengan umur 6 sampai 30 tahun.

1.5.2 Pengembangan

Pada tahap ini adalah bagaimana proses pembuatan dan pengembangan game ini berdasarkan *Indie Game Development* dibuat, sebagai berikut :

1. Analisis dan Perancangan

Penulis akan melakukan analisis dan perancangan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan game

2. Implementasi

Mengimplementasikan pembuatan *assets*, *sounds* dan menerapkannya dalam *Construct 2*.

3. Pengujian

Menguji *game* yang telah dibuat, apakah bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan keinginan ?

4. Penulisan Laporan

Penulisan laporan berisi tentang perancangan, pelaksanaan hingga pengujiannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori dari pembuatan *game* mobile android, software yang digunakan dalam pengembangan *game* ini dan deksripsi singkat terkait *Game* Android "Go Go Man"

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Merupakan bagian yang menjelaskan teknis analisis kebutuhan sistem dan perancangan *game* itu sendiri.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang pembuatan *game* berbasis android yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan tentang pembahasan bagaimana melakukan publishing dari *game* yang telah dibuat agar dapat dimainkan oleh banyak orang.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian, perancangan, dan pembuatan *game* tersebut untuk tujuan pengembangan ke depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur-literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

7. LAMPIRAN

Berisi tentang gambar-gambar dan laporan dari hasil perancangannya.

