

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Industri game memang masih terbilang baru di Indonesia. Kendati begitu, perkembangannya sudah sangat pesat dan menjadi bisnis yang sangat menggiurkan. Penyebab utamanya adalah berkembangnya era teknologi dan komunikasi. Akibatnya, tidak bisa dipungkiri bahwa game telah menjadi gaya hidup tersendiri. Mulai dari game di Facebook, game offline (PC, PlayStation, mobile), serta game online (PC dan mobile) kerap dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Komunitas-komunitas berbasis game pun bermunculan. Alhasil, industri game pun jadi kian kompetitif. Menurut catatan Megaxus, sepanjang tahun 2013, industri game di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 35% dari tahun sebelumnya, dengan pendapatan senilai US\$ 190 juta, dan ada lebih dari 25 juta pemain game online (sekitar 80% via PC kemudian 20% lewat mobile).<sup>1</sup>

Ada banyak sekali jenis software yang digunakan untuk merancang sebuah game, salah satunya adalah Construct 2, yang merupakan sebuah perangkat untuk membuat sebuah game dengan logika sederhana. Construct 2 adalah software yang cukup canggih dengan fitur HTML 5 yang dirancang khusus untuk game 2D.

---

<sup>1</sup> Doddy Saputra. Industri Game, Bisnis yang Kian Menggiurkan, <http://www.marketine.co.id/industri-game-bisnis-yang-kian-menggiurkan/>. Diakses tanggal 30 Agustus 2015

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bertujuan untuk membuat *game* dengan mengangkat judul “Perancangan Game Wars Against The Invaders Menggunakan Construct 2”. *Game “Wars Against The Invaders”* ini merupakan *game* yang mengangkat genre *Shoot Them Up* yang menceritakan tentang karakter utama yang berperang melawan musuh dari luar angkasa yang telah menghancurkan kota. *Game* ini diperuntukkan bagi pecinta *game* dari kalangan semua umur.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang *game “Wars Against The Invaders”* menggunakan Construct 2?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam perancangan *game* ini, yaitu :

- a. *Game Wars Against The Invaders* mengangkat tema *shoot them up*.
- b. *Game* ini memiliki 2 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
- c. Kategori *game* ini adalah *single player* (hanya dapat dimainkan oleh satu orang).
- d. Tampilan grafis yang digunakan dalam *game* ini adalah 2D
- e. *Game* ini dimainkan secara *offline*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program Strata 1 (S1) Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memperkaya jenis *game* HTML5 dari *genre Shoot Them Up* sebagai media hiburan bagi pecinta *game*.
- c. Menambah referensi metode pembuatan *game* dengan menggunakan software Construct 2 bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Pada prinsipnya dalam melakukan sebuah penelitian harus disertai dengan nilai manfaat, adapun manfaat yang bisa didapatkan oleh *user* serta penulis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi User :
  1. Menjadi alternatif hiburan.
  2. Menambah pengalaman bermain *game*.
  3. Membantu melatih konsentrasi, ketangkasan serta ketelitian.
- b. Bagi Penulis :
  1. Mampu memahami lebih dalam tentang *software* Construct 2.
  2. Menambah wawasan dalam merancang sebuah *game*.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses penyusunan skripsi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dibutuhkan metode penelitian yang benar, akurat, dan lengkap. Penelitian ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, berikut diantaranya:

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam pembuatan program serta untuk mendukung skripsi ini. Untuk mendapatkan data-data tersebut penulis harus menggunakan tahap-tahap pengumpulan data menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut :

#### a. Metode Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan game ini, penulis melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber referensi berupa buku, informasi dari internet, serta sumber informasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

#### b. Metode Pengambilan Data

Data-data yang diambil dalam metode ini berupa gambar, *sprite* serta musik yang akan menjadi efek suara di dalam program.

### 1.6.2 Analisis Data

Melakukan analisis terhadap semua data serta informasi yang berhasil dikumpulkan mulai dari proses melihat peluang yang ada, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan informasi pemakai sampai analisis kelayakan.

### 1.6.3 Perancangan Program

Merancang program sesuai prosedur dan terperinci meliputi desain karakter dan background menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop serta perancangan game menggunakan Construct 2.

#### 1.6.4 Pembuatan Laporan

Menyusun laporan skripsi secara sistematis dari hasil analisis data dan perancangan program.

#### 1.6.5 Evaluasi Program

Melakukan evaluasi terhadap program dengan tujuan untuk mengetahui apakah program yang sudah dibuat bisa berjalan dengan baik atau tidak.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

##### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang diambilnya judul skripsi “Perancangan Game Wars Against The Invaders Menggunakan Construct 2” serta tujuan yang akan dicapai dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis juga memberikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan game ini. Pada bagian akhir Bab I juga dipaparkan juga mengenai sistem pembuatan laporan skripsi, mengenai garis besar substansi yang diberikan pada permasalahan tiap Bab.

##### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang menunjang pembuatan *game*, serta *software* apa saja yang digunakan dalam perancangan *game*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan sistem yang dilakukan selama pembuatan *game*, sistem yang diusulkan, perancangan sistem secara umum maupun secara rinci serta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

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

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi, pembahasan serta pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah serta saran dari seluruh isi laporan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lainnya yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.