

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri pembuatan *game* di Indonesia sedang berkembang sangat pesat. Berbagai macam jenis permainan diciptakan oleh *game developer* Indonesia, contohnya *game* “Tahu Bulat” oleh *Own Games*, dan “Juragan Terminal” oleh *Agate Games*. *Game* yang banyak digemari oleh masyarakat berjenis *side-scrolling endless running* seperti *cookie run*. Genre *game* ini termasuk salah satu dalam genre *social game* karena kebanyakan dari *game side scrolling endless running* dimainkan dengan menghubungkan *game* ke sosial media untuk mengetahui skor teman yang memainkan *game* ini. Menurut *redbull.com side scrolling endless running* ini menempati urutan ke 6 dari seluruh dunia. *Game* ini akan mengajak pemainnya melatih konsentrasi agar karakter yang dimainkan dapat berlari terus tanpa terkena musuh yang muncul ataupun terjatuh yang menyebabkan karakter akan mati dan mengulang skor dari awal lagi.

Sampai saat ini penggunaan program *construct 2* dalam pembuatan *game* diminati oleh para *developer* karena penggunaan program yang sederhana dan mudah untuk dimengerti. Program ini juga dapat membuat *game* dengan tampilan *high definition* untuk memanjakan para *gamer*. Menurut *Business of apps*, perangkat lunak *Construct 2* adalah salah satu aplikasi *game development* terbaik untuk pemula karena tidak memerlukan koding yang sulit dan dapat langsung dijalankan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat *game* dengan meminimalisasikan koding.
2. Bagaimana cara membuat *game* yang dapat dimainkan di-*multi platform*(desktop, android, iOS).
3. Bagaimana cara pembuatan *game* dengan konsep *side scrolling endless running*.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Program *Construct 2* adalah program berbayar, penulis menggunakan *construct 2* yang tidak berbayar sehingga fitur-fitur *construct 2* tidak lengkap.
2. Tidak adanya panduan manual dari buku sehingga pembuatan *game* ini hanya mengandalkan video dan forum tentang *construct 2*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk membuat sebuah *game* yang berjenis *side-scrolling endless running* berjudul *raccoon run*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah terbuatnya aplikasi *game* berjenis *side-scrolling endless running* untuk para *gamer* di Indonesia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini adalah:

**1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

**2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini mendeskripsikan tentang teori-teori ataupun metode-metode yang digunakan dan berkaitan pada penelitian yang dilakukan.

**3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan tentang metode penelitian dan hasil dari pembuatan *game* dengan menggunakan *Construct 2*.

**4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pengujian *game* yang sudah dibuat.

**5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian ke depan.

UMMN