

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, dibutuhkan referensi untuk bisa mengembangkan ide untuk bisa mencapai hasil yang diinginkan. Terdapat 3 penelitian yang relevan yang dirujuk dalam penelitian ini:

Penelitian pertama berjudul “Pengembangan *Game* edukasi lingkungan berbasis android menggunakan *game engine Construct 2*” oleh Wafda Adita Rifai pada tahun 2015. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan *game* edukasi lingkungan yang bisa berjalan pada banyak *platform* (*Cross Platform*). Penulis menggunakan metode penelitian V-model, dimana model ini merupakan perluasan dari model *waterfall*. Disebut sebagai perluasan karena tahap-tahapnya mirip dengan yang terdapat dalam model *waterfall*. Hasil yang didapatkan terhadap *game* yang dikembangkan, bahwa *game* ini bisa menjadi sarana edukasi sekaligus hiburan, terutama bagi anak – anak. *Game* juga sangat membantu orang tua atau guru untuk mengenalkan anak atau muridnya tentang pentingnya menjaga lingkungan. Dan dengan *game* yang bisa dimainkan pada banyak platform seperti *android, IOS, web*, maka *game* bisa dimainkan oleh lebih banyak anak.

Penelitian kedua berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun” oleh Mirza Hikmatyar pada tahun 2015. *Game* ini bertujuan untuk membangkitkan semangat anak Indonesia untuk mengenal kebudayaan nusantara. Dengan *game*,

mereka bisa bermain sambil belajar tentang budaya nusantara, dengan begitu, materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima.

Penelitian ketiga berjudul “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samsir Berbasis Android” oleh Harni Kusniati dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggang pada tahun 2016. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mempermudah *user* dalam mencari informasi tentang budaya yang ada di pulau Samsir. Penulis menggunakan metode Luther untuk merancang aplikasi. Metode Luther sendiri mempunyai 6 tahap, yaitu: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut bisa dapat bertukar posisi tergantung kebutuhan. Hasil yang didapatkan ialah aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan dalam mencari lokasi wisata yang ada di pulau Samsir.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Wafda Adita Rifai	2015	<i>Game</i> dapat memberikan informasi dan media edukasi tentang lingkungan untuk anak usia dini	Penelitian ini lebih menekankan kepada informasi tentang bagaimana cara menjaga lingkungan	Menggunakan <i>game engine</i> Construct 2 untuk membuat <i>game</i>
2	Mirza Hikmatyar	2015	<i>Game</i> edukasi budaya bisa	Penelitian ini hanya berisi	Memberikan edukasi

			menjadi media pembelajaran alternatif untuk pengenalan budaya	quiz tentang kebudayaan Indonesia	seputar kebudayaan Indonesia melalui <i>game</i> interaktif
3	Harni Kusniyati, Nicky Saputra Pangondian Sitanggung	2016	Aplikasi berhasil mempermudah user untuk mencari informasi tentang berbagai budaya yang ada di pulau Samosir	Aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman Java khusus untuk android (Eclipse) dan <i>database</i> <i>mySQL</i> sebagai database	Bertujuan untuk memberikan informasi budaya daerah beserta gambarnya agar user bisa lebih memahami tentang budaya Indonesia

2.2 Teori-teori Dasar

2.2.1 *Game*

a) Pengertian *Game*

Menurut Erik Zimmerman dan Katie Salen (2003) Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur. Menurut Dawang Muchtar (2005) *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius

atau dengan tujuan refreshing. Di dalam permainan, banyak developer yang menghadirkan persaingan antar pemain. Itulah yang membuat *game* semakin menarik. Para pemain dituntut untuk mengejar *rank* tertinggi untuk bisa membuktikan bahwa bisa lebih baik dari pemain lain. Mereka dituntut untuk mempunyai strategi dan logika yang bagus agar bisa menyusun cara untuk mengalahkan lawan.

Game biasa digunakan dalam upaya menghibur diri dari bosan atau lelah setelah melakukan aktifitas seharian. *Game* juga bisa sebagai sarana Pendidikan yang interaktif sehingga dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi. Pada lingkungan masyarakat, anak – anak setiap hari bermain dengan teman – temannya di halaman rumah untuk bersenang – senang bersama. Mereka tertawa bersama dalam suasana yang hangat sehingga terciptalah keakraban diantara mereka. Beberapa jenis permainan yang mereka mainkan ialah permainan yang sudah ada sejak lama, permainan itu disebut permainan tradisional. Ada juga yang memainkan permainan modern. Jika dilihat dari platform untuk memainkannya, *game* bisa digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu : *mobile games*, *PC games*, *console games*, dan *handheld games*.

b) Jenis - jenis *Game*

1. *Action Game*

Action game identik dengan jalan cerita yang menuntun para pemain agar menyelesaikan setiap rintangan dan tingkatan yang ada untuk mencapai akhir dari

cerita. Biasanya *action game* mengharuskan para pemain mengalahkan *boss* untuk bisa menuju ke level berikutnya. Pemain juga dituntut untuk mengembangkan skill pada setiap level dikarenakan semakin jauh levelnya, semakin sulit juga lawan yang akan dihadapi. Tak heran *action game* biasanya memiliki ukuran *file* yang besar dikarenakan grafik yang disuguhkan dalam game juga sangat bagus.

2. *Fighting Game*

Fighting game dimainkan oleh 2 pemain, bisa pvp(*player versus player*) atau *human vs computer*. Pemain diharuskan untuk mengalahkan pemain lain sampai nyawa menyentuh angka 0. Untuk menang, pemain bisa memilih karakter yang sudah disediakan dalam permainan, setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda – beda. Kebanyakan setiap *fighting game* mempunyai karakter special yang hanya bisa dimainkan setelah pemain menyelesaikan suatu misi.

3. *First Person Shooter (FPS) Game*

FPS *game* menuntut kejelian pemain dalam melihat target dan kecepatan tangan dalam mengambil keputusan. Sudut pandang dalam permainan ini ialah sudut pandang pertama, oleh karena itu didalam permainan hanya akan terlihat tangan karakter yang dimainkan oleh pemain dengan membawa senjata. *FPS game* bisa dimainkan secara *multiplayer* ataupun *solo player*. Contoh FPS *game* yang bisa dimainkan *solo* ialah Black, untuk yang *multiplyer* ialah Counter Strike.

4. *Third Person Shooter (TPS) Game*

Game yang ber-*genre* TPS sebenarnya cara bermainnya hampir sama dengan *game* FPS, tapi yang membedakan ialah *genre* TPS mengambil sudut pandang orang ketiga. Jadi saat pemain memainkan permainan, karakter yang dimainkan akan kelihatan hingga setengah badan saja. Contoh *game* populer ialah *Mortal Combat : Shaolin Monk*.

5. *Real Time Strategy (RTS) Game*

Ialah sebuah *genre game* yang sangat mengutamakan strategi. pemain harus bisa mengatur strategi untuk memenangkan setiap pertempuran. Strategi yang dimaksud ialah berupa sumber daya, pasukan, dan lain sebagainya. Ciri khas pada *game* ini ialah peperangan, dimana pemain bisa membuat pasukan yang terdiri dari prajurit yang mempunyai beberapa kemampuan yang berbeda. Contoh *game RTS* populer ialah *Clash of Clan*, *Age Of Empire*, dan *Crusader*.

6. *Role Playing Game (RPG) Game*

Pada *game RPG* pemain bisa membentuk sifat karakter yang di mainkan dan membentuk ikatan kepada pemain lain atau *bot* untuk membentuk cerita. Pemain dituntut untuk bisa memanfaatkan imajinasi untuk menciptakan jalan permainan yang mereka inginkan. Yang unik ialah dalam *game RPG* biasanya jarang ada yang kalah atau menang, itulah yang membuat *game* ini berbeda dari yang lain. Didalam *game RPG* juga masih digolongkan kedalam beberapa jenis, seperti : *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)*, *LARP*

(*Live Action Role Playing*), dan CRPG (*Console Role Playing Game*). mempunyai *game* RPG yang populer ialah Dragonest, Final Fantasy, dan Arena of Valor.

7. *Adventure Game*

Adventure game ialah permainan yang cocok dengan pemain yang suka untuk memecahkan rahasia, karena dalam *adventure game* pemain berperan sebagai karakter protagonist yang sedang menjelajahi dunia *game* dan menemukan banyak rahasia yang harus dipecahkan untuk melangkah ke level selanjutnya. Banyak dari jenis *genre game* ini yang didesain untuk dimainkan sendiri. *Adventure game* yang diketahui muncul pertama kali ialah *Colossal Cave Adventure*, muncul pertama kali tahun 1976. Contoh *adventure game* yang populer ialah God Of War, Night In The Wood, dan The Walking Dead.

8. *Simulation Game*

Game simulasi merupakan permainan yang mengadaptasi berbagai macam aktifitas pada dunia nyata dengan semirip mungkin untuk tujuan latihan, prediksi, atau analisis. Pada jenis permainan ini, biasanya tidak ada tujuan akhir yang ditetapkan, sebagai gantinya pemain bisa mengendalikan sebuah karakter atau bangunan dengan bebas. *Game* simulasi pertama kali dipopulerkan pada tahun 1980 oleh Oliver Twins, saat itu mereka membuat beberapa permainan seperti BMX Simulator dan Grand Prix Simulator. Contoh *game* yang terkenal saat ini ialah : Sim City, Farming Simuator, dan Cities Skylines.

9. *Sport Game*

Game olahraga ialah permainan yang dibuat untuk pemain yang suka dengan olahraga. Dalam permainan ini, pemain bisa bertanding dengan pemain lain secara *online* maupun *offline*. Pemain juga bisa mengatur kemampuan atletik dari karakter yang dimainkan, kemampuan tersebut meliputi kecepatan, kekuatan, dan lain sebagainya. Banyak dari jenis olahraga yang sudah dibuat sebagai *game*, misalnya : sepak bola, basket, dan tenis lapangan. Contoh permainan olahraga yang populer ialah PES(*Pro Evolution Soccer*), FIFA 2018, dan NBA *Live Basketball*.

10. *Racing Game*

Racing game bisa dimainkan dengan mode sudut pandang FPS atau TPS. Untuk menjadi pemenang dalam permainan ini, pemain harus menjadi yang pertama yang mencapai garis finish. Dalam permainan ini pemain dituntut untuk bisa mengikuti kompetisi balap dalam berbagai macam arena yang berbeda. Beberapa jenis permainan dalam *racing game*, terdapat rintangan dalam lintasan yang bertujuan untuk menghambat para pemain. Contoh permainan yang populer ialah Victory : *The Age Of Racing*, *Real Racing 3*, dan Forza 6 Apex.

2.2.2 *Game* Edukasi

Menurut Boyle (1997), *game* dapat menghasilkan rasa senang belajar pada anak, dengan demikian *game* dapat menawarkan format yang kuat untuk membantu kualitas pendidikan. Selain itu, memainkan permainan yang tepat dapat meningkatkan fungsi otak. *Game* edukasi bisa digunakan sebagai pembelajaran

interaktif dan menyenangkan bagi anak, pembelajaran seperti belajar menghitung, membaca, dan menghafal bisa dengan mudah masuk ke ingatan anak – anak.

Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang baru, karena *game* bersifat interaktif sekaligus menghibur. Psikologi kebanyakan manusia itu secara tidak langsung lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *education game*, pemain dapat pembelajaran dari materi yang ada didalamnya. pendidikan semestinya diberikan dengan cara yang menyenangkan, jadi permainan bisa menjadi sarana yang tepat untuk bisa menjadikan pembelajaran yang menyenangkan .

Game edukasi bisa menarik minat anak dalam belajar karena di dalamnya terdapat animasi lucu yang interaktif yang bisa merespon saat anak memencet tombol tertentu, disamping itu anak bisa lebih cepat dalam mempelajari sesuatu. Inilah kelebihan *game* edukasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Apalagi saat ini anak rata – rata sudah mempunyai smartphone yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun, anak bisa belajar sambil bermain kapan saja dan dimana saja melalui *game* edukasi.

2.2.3 Model Perancangan Perangkat Lunak



Gambar 2.1. System Development Life Cycle (SDLC) Model Waterfall

Pada penelitian ini metode perancangan sistem yang digunakan ialah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model proses *waterfall*. Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 1970. Berikut ialah tahapan-tahapannya:

- a. *Analysis* (Analisis), ialah proses dalam pengumpulan data, identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan sistem untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jauh dari substansi yang kompleks yang difokuskan dalam pembuatan perangkat lunak.

- b. *Design* (Perancangan), ialah tahap pembuatan rancangan yang akan digunakan dalam permainan. Pada tahapan ini, perlu dibuat konteks diagram, Data Flow Diagram (DFD), perancangan struktur menu dan *User Interface* permainan.
- c. *Code Generation* (Pengkodean), ialah tahap mengubah hasil dari tahap perancangan menjadi bentuk yang bisa dibaca dan dieksekusi oleh mesin.
- d. *Test* (Pengujian), ialah tahap uji coba permainan untuk memastikan apakah semua perintah bisa berfungsi dengan baik dan *eksternal input* bisa memberikan keluaran sesuai dengan yang diinginkan.

2.2.4 Android

Game edukasi Edantara dikembangkan pada perangkat dengan sistem operasi Android. Terdapat beberapa pendapat menurut para ahli untuk mendefinisikan apa itu Android. Menurut Teguh Arifianto (2011), Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Menurut Hermawan (2011), Android merupakan *operating system mobile* yang tumbuh di tengah *operating system* lainnya yang berkembang dewasa ini, contohnya ialah : IOS, Windows Phone, dan Tizen dari Samsung.

Operating system Android ialah sistem operasi untuk perangkat layar sentuh *mobile* yang dibuat oleh Google. Android diciptakan melalui modifikasi dari kernel Linux. Android bersifat *open source* yang berarti para vendor *handphone* bisa dengan bebas untuk mengembangkan sesuai dengan keinginan perusahaan. Berikut beberapa macam versi android :

a) Android 1.1

Pertama kali platform Android diluncurkan pada tahun 2009, setahun sebelumnya Google telah merilis versi beta yang diperkenalkan kepada khalayak ramai. Android versi pertama dikenal dengan Android 1.1.

b) Android 1.5 (Cupcake)

Versi ketiga dari *Android operating system* yang dibuat oleh Google pada tahun 2009. Tapi sekarang versi ini sudah tidak di support lagi oleh Google. Peluncuran versi ini termasuk fitur baru untuk pengguna dan *developer*. Versi ini nama pertama yang diusung Google yang diambil dari nama makanan.

c) Android 1.6 (Donut)

Google merilis Android 1.6 Donut pada bulan September tahun 2009. Versi ini ialah versi keempat dari Android dan sudah tidak di *support* lagi. Adanya tambahan fitur seperti penambahan luas layar, support terhadap kartu CDMA, indicator penggunaan baterai.

d) Android 2.0 – 2.1 (Eclair)

Pada bulan Oktober 2009, sekitar setahun setelah peluncuran Android 1.0, Google merilis versi 2.0 dari OS, dengan nama Android Eclair. Ini adalah versi kelima dari Android dan versi ini adalah pertama yang menambahkan dukungan Text-to-Speech.

e) Android 2.2.3 (Froyo)

Android versi keenam dirilis pada tanggal 20 Mei 2010. Google menamainya dengan Froyo. Nama Froyo ini diambil dari singkatan frozen yogurt. Beberapa fitur tambahan seperti hotspot dan lampu flash, serta aplikasi tambahan seperti navigasi versi beta ditambahkan pada versi ini, namun dengan cepat menerima *update* pada akhir tahun .

f) Android 2.3 – 2.3.7 (Gingerbread)

Gingerbread dirilis pada Desember 2010 . versi ini ialah versi ketujuh dari Android dan sudah tidak di *support* lagi oleh Google. Gingerbread support untuk *Near Field Communication* (NFC) yang digunakan untuk solusi pembayaran *mobile* dan *Session Initiation Protocol* (SIP). Tampilan Gingerbread lebih cepat untuk digunakan dan lebih efisien.

g) Android 3.0 – 3.2.6 (Honeycomb)

Versi Android ini paling diabaikan dari semua. Karena versi ini dibuat khusus untuk *interface* tablet dan. Berikut adalah beberapa fitur yang menyertainya:

- 1) Beberapa perbaikan *UI* memanfaatkan layar besar.
- 2) Tombol perangkat keras untuk mendukung tombol di layar.
- 3) Browser web memperkenalkan *tabbed browsing*.
- 4) *Widget* yang lebih besar.
- 5) Aplikasi seperti Gmail dan YouTube dirancang ulang untuk menggunakan layar besar.

h) Android 4.0 – 4.0.4 (Ice Cream Sandwich)

Versi kesembilan dari Android yang dirilis pada tanggal 19 Oktober 2011. Versi ini fokus pada menyederhanakan dan memperbaharui seluruh tampilan agar

lebih mudah digunakan. yang membuat versi ini mempunyai desain lebih minimalis. Jenis *font default* juga diganti dengan *Roboto typeface*.

i) Android 4.1 – 4.3.1 (Jelly Bean)

Jellybean ialah versi kesepuluh dari Android, dan dirilis pada bulan Juni 2012. Google dengan cepat merilis versi 4.2 dan 4.3, keduanya berada di bawah label Jelly Bean, masing-masing pada bulan Oktober 2012 dan Juli 2013.

j) Android 4.4 (KitKat)

Android KitKat dirilis pada November 2013, Android 4.4 adalah satu-satunya versi OS yang benar-benar menggunakan nama sepotong permen dan menjadi salah satu versi Android yang paling disukai oleh pengguna Smartphone di dunia.

k) Android 5.0 (Lollipop)

Android 5.0 Lollipop pertama kali diperkenalkan pada tanggal 25 Juni 2014. Android Lollipop merupakan perancangan ulang terbesar untuk Android. Handphone pertama yang menggunakan versi Android Lollipop ialah Google Nexus 6. Perubahan terbesar pada versi ini ialah perubahan desain *user interface* pada desain material.

l) Android 6.0 (Marshmallow)

Di rilis pada tahun 2015. Ini Perangkat pertama yang dikirim bersama Marshmallow yang telah terpasang sebelumnya adalah smartphone Google Nexus 6P dan Nexus 5X, dengan tablet Pixel C-nya. Terdapat beberapa pembaharuan fitur seperti mode

izin yang sudah didesain ulang, skema manajemen daya baru yang bisa mengurangi aktivitas aplikasi pada latar belakang.

m) Android 7.0 (Nougat)

Dirilis pada tanggal 1 Juli 2016, dan ini adalah versi ke 14 dari Android. Pertama rilis sebagai versi Alpha pada tanggal 9 Maret 2016. Nougat memperkenalkan kemampuan menampilkan 2 aplikasi dalam 1 layar, mampu membalas pesan langsung dari pemberitahuan.

n) Android 8.0 (Oreo)

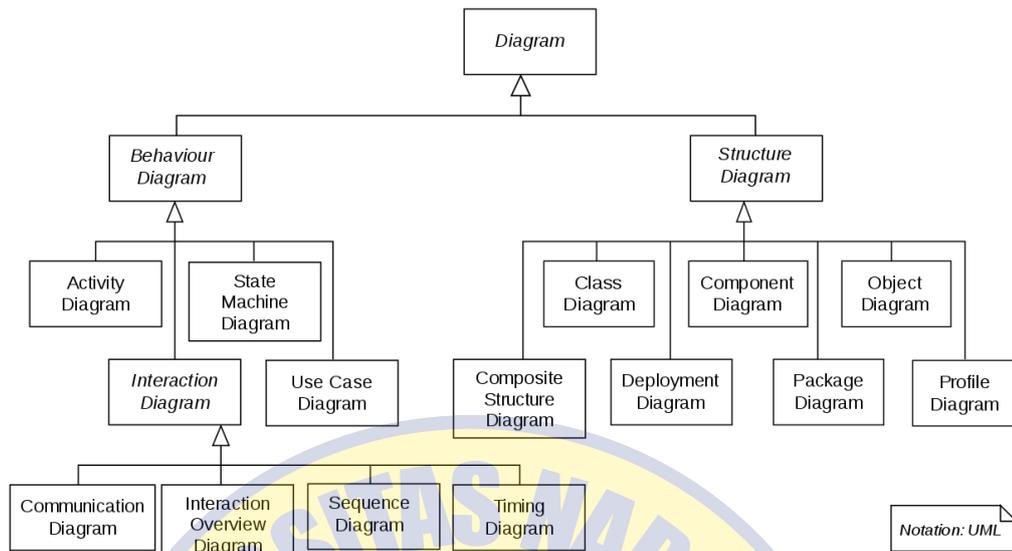
Oreo rilis pada tanggal 21 Agustus 2017 dan menjadi versi ke 15 Android. Versi ini memiliki beberapa pembaharuan fitur seperti pengelompokan pemberitahuan, peningkatan performa, dan mendukung *autofillers*. Seperti yang kita ketahui ini adalah kedua kalinya Google memilih nama merek dagang untuk Android (Oreo dimiliki oleh Nabisco).

2.2.5 *Unified Model Language (UML)*

Menurut Nugroho (2010), UML (*Unified Modeling Language*) ialah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang menggunakan konsep berorientasi objek. Pemodelan sebenarnya digunakan untuk penyederhanaan berbagai macam permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dipelajari. Menurut Herlawati (2011), beberapa literature menyebutkan bahwa UML mempunyai sembilan macam diagram yang

berbeda, yang lain menyebutkan hanya delapan karena adanya beberapa diagram yang disatukan, seperti *communication diagram*, *sequence diagram* dan *timing diagram* disatukan menjadi *interaction diagram*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) ialah sebuah bahasa permodelan yang dibuat untuk menyediakan sebuah standarisasi untuk memperlihatkan desain sistem pada perangkat lunak. UML mempunyai banyak tipe diagram, yang mana dibagi dalam 2 kategori. Beberapa tipe mempresentasikan informasi struktural dan sisanya masuk ke dalam *behavior diagram*, termasuk beberapa yang mempresentasikan perbedaan dari aspek interaksi. Penggunaan jenis diagram berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pada perangkat lunak. Diagram tersebut dapat dibedakan secara hirarki sebagaimana yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini :



Gambar 2. 2. Klasifikasi Diagram Unified Modeling Language

Berikut deskripsi beberapa diagram UML.

Tabel 2.2 Tipe Diagram UML menurut Widiyanto (2012)

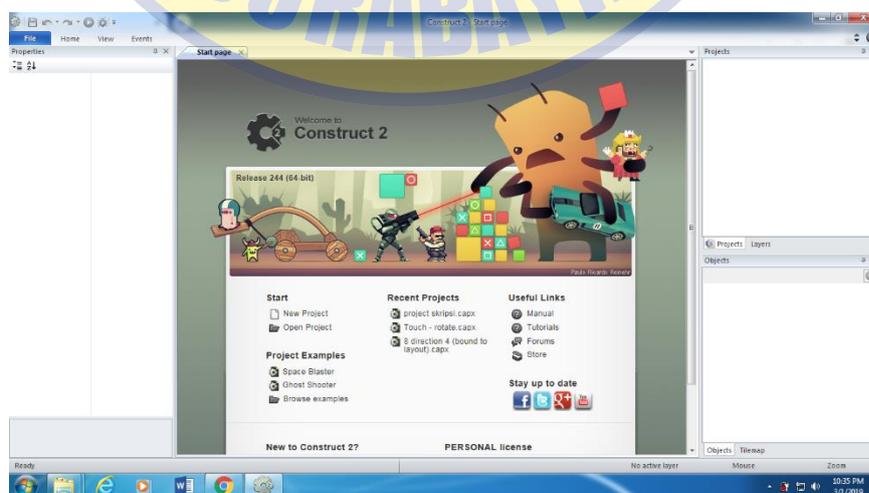
Diagram	Kegunaan
Use Case Diagram	Menampilkan semua kebutuhan yang akan digunakan dalam sistem, dan hubungan antara <i>actor</i> dengan sistem
Class Diagram	Menunjukkan kelas dan hubungan antar kelas.
Sequence Diagram	Menampilkan objek dan urutan pemanggilan metode yang di buat untuk objek lain.
Collaborating Diagram	Menampilkan objek beserta hubungannya, mengutamakan penekanan pada objek yang berpartisipasi dalam pertukaran pesan.
State Diagram	Menampilkan diskripsi sebuah sistem, mendiskripsikan kemungkinan yang mungkin akan muncul sebagai sebuah objek.
Activity Diagram	Menampilkan alur aktifitas yang akan dirancang pada suatu sistem secara

	terstruktur dan setiap alur memiliki awal dan akhir.
Component Diagram	Menampilkan komponen yang ada dalam sistem beserta hubungan antar komponen.
Deployment Diagram	Menampilkan proses yang terjadi dalam suatu sistem berbasis pemrograman berorientasi objek
Entity Relationship Diagram	Menampilkan hubungan dari komponen data yang tersimpan di dalam database.

a. Use Case Diagram

Menurut Satzinger, Jackson dan Burd (2010) diagram untuk menunjukkan peran dari berbagai pengguna dan bagaimana peran-peran menggunakan sistem. Menurut Shelly dan Rosenblatt (2012) representasi visual yang mewakili interaksi antara pengguna dan sistem informasi dalam UML. Dengan kata lain, UML menampilkan pengguna dan berbagai macam alur sistem yang akan dibuat pada perangkat lunak.

2.2.6 Game Engine Construct 2



Gambar 2.3. Halaman Start Page Construct 2

Construct 2 ialah salah satu *game engine* yang digunakan untuk membuat permainan 2D berbasis HTML 5. Untuk membuat permainan melalui Construct 2 tidak sulit karena mengandalkan fitur *drag and drop*. Software ini dikembangkan oleh Scirra. Metode pemrograman utama pada Construct melalui *event sheets* yang mirip dengan file sumber yang digunakan pada bahasa pemrograman. Tiap *event sheets* berisi beberapa *event*, yang mempunyai beberapa pernyataan kondisional. Karena itu, tidak perlu mengerti bahasa pemrograman apapun untuk membuat permainan pada *game engine* Construct 2.

Construct 2 mempunyai beberapa keunggulan dari *game engine* antara lain yaitu *Quick and Easy*. Construct 2 memiliki antarmuka yang cepat dan mudah dipahami. *Layout editor* yang mudah untuk dimengerti membuat pembuatan permainan semakin lebih cepat. Sehingga apapun yang muncul pada halaman *desain layout* ialah tampilan yang akan didapatkan pada saat permainan dijalankan. Sangat cocok untuk para pemula yang ingin membuat permainan dan aplikasi 2D berbasis HTML 5. Dengan Construct 2, sangat mudah untuk membuat permainan atau aplikasi, termasuk media edukasi berbasis Android. Hal ini dikarenakan kita tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman yang rumit sebagaimana software lainnya. Construct 2 menyediakan EventSheet yang berisi pernyataan kondisi atau pemicu. Jika kondisi tersebut terpenuhi, tindakan atau fungsi dapat dilakukan.

Construct 2 juga bisa langsung di keluarkan pada beberapa *desktop browser* seperti Chrome, Mozilla, dan Safari dan *mobile platform* seperti Android, Windows Phone, Blackberry, dan Tizen. Sebagai tambahan, Construct juga bisa dikeluarkan pada beberapa toko aplikasi *online* seperti Amazon App Store, dan Kongregate.

Pada tanggal 20 Januari 2014, Scirra mengumumkan bahwa Construct akan menambahkan dukungan pada *Nintendo Wii System* dan memberikan dukungan penuh untuk dikeluarkan pada *Windows 8 Metro App* dan termasuk. Itulah kelebihan yang dimiliki oleh Construct 2.

