

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah satu jenis aktifitas bermain, yang didalamnya dilakukan dalam konteks berpura-pura namun terlihat seperti realitas, yang mana pemainnya memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan serta dilakukan dengan sesuai aturan [1]. Dengan memainkan sebuah game, pikiran seseorang bisa lebih santai dan dapat menghilangkan kejenuhan. Namun seiringan dengan waktu yang berjalan, teknologi pun berkembang dengan cepatnya. Hampir bisa dibilang sangat sulit untuk menemukan keunikan yang digunakan untuk membuat sebuah game. Dan karena hal ini, banyak *developer* game yang membuat game yang meniru keunikan dari game yang lain lalu mengganti konten dan asset yang ada agar terlihat lebih menarik, dan juga bisa menggabungkan keunikan dari salah satu game dengan game yang lain.

Akhir – akhir ini perkembangan game di Indonesia bisa dibilang sangatlah pesat, khususnya pada *device* Android. sudah banyak seminar – seminar maupun pelatihan mengenai pembuatan game Android. kenapa pada *device* Android? Pada laman Merdeka.com 27 juni 2014 Android mampu menguasai 78,9 persen pasar ketika iOS hanya mampu merangkul 15,5 persen di tahun 2013, ini dikarenakan *software* yang digunakan untuk pembuatan game pada *device* Android tidaklah berbayar, namun ada juga yang menawarkan *software* yang berbayar. Dan dari *device* itu sendiri bisa dikatakan lebih murah di banding

pesaing yang lain [2]. Pada laman id.techinasia.com 26 agustus 2014, Contoh produk - produk game Indonesia adalah Tebak Gambar, Ninja Fishing dan masih banyak yang lainnya [3].

Dari uraian diatas dapat diambil pendapat dengan judul "IMPLEMENTASI SUASANA *REALTIME* PADA GAME PETUALANGAN KURCADI BERBASIS ANDROID" Berbasis Android. karena ingin mencoba untuk menambahkan sebuah keunikan, Penambahan keunikan itu adalah menciptakan suasana pada sebuah game yang seolah – olah sama dengan dunia asli kita. Dunia yang seolah – olah sama ini membuat kita membayangkan kalau dunia pada game ini nyata keberadaannya. Namun suasana ini hanya sebatas suasana, yaitu siang dan malam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana mengimplementasikan suasana realtime siang dan malam pada game petualangan kurcadi berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Hanya berfokus pada implementasi siang dan malam.
2. Suasana hanya sebatas siang dan malam.
3. Game ini hanya dibuat 1 level.

4. *Event* pada game yaitu melompat, menyerang, mati.
5. Software yang digunakan adalah Eclipse dengan *engine* Andengine.
6. Software pendukung lainnya adalah Adobe Photoshop untuk membuat dan mengedit gambar 2D. Tiled untuk pembuatan Map pada game.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengimplementasikan fitur yang dapat membuat kondisi suasana game sama dengan suasana dunia nyata, yang ditentukan dengan waktu *device*.
2. Sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis:
 - Dapat menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Bagi Developer
 - Memberikan keunikan fitur baru bagi para developer game untuk di kembangkan agar pemanfaatan keunikan ini lebih sempurna.

3. Bagi Masyarakat Umum

- Memberikan keunikan fitur bagi seorang pengguna Android yang memiliki hobi bermain game dapat merasakan keasyikan yang lebih untuk bermain game.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

a. Pengamatan (*Observation*)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap game berbasis android yang banyak berkembang di indonesia.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data dengan mencari bahan-bahan yang dibutuhkan dan mendukung dasar teori serta buku-buku yang berkaitan dengan penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan game secara detail, serta hal yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, serta penjelasan tentang perancangan game yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rancangan, implementasi, dan pengujian fitur siang dan malam pada game yang dikerjakan.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang ada dan saran guna pengembangan game lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.

LAMPIRAN