

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, produksi *game* sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang *mobile* atau yang biasa disebut dengan *handphone*. *Mobile* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya *game mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain *game* kapan saja melalui alat *mobile* yang dimilikinya. Salah satu *mobile* yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu *mobile* android, karena sistem operasinya yang gratis.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile*, yang biasanya digunakan pada *handphone*, *smartphone*, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi *open source*, Android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis *mobile*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi *game*.

Game android memiliki berbagai macam genre, dan *genre game* yang paling banyak diminati adalah *Casual game*. *Casual game* adalah *genre game* dimana pemain atau user tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak memiliki komitmen jangka panjang serta *genre game* ini bisa dimainkan oleh semua usia Contoh *casual game* yang banyak diminati adalah Angry Bird, Zombie Smasher, Fruit Ninja dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang Game Maker Studio sebagai *software* pendukung dalam membuat sebuah *game casual* dengan judul **“Analisis dan Pembuatan Game Pecah Kendil Berbasis Android Menggunakan Game Maker Studio”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat *game* Pecah Kendil berbasis android menggunakan Game Maker Studio? “.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game mobile* ini, yaitu:

1. Kategori *game* ini adalah single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
3. Tampilan kendil terlihat datang dari bagian atas layar kemudian menuju bagian bawah layar.
4. Input menggunakan *touchscreen*.
5. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 5 level permainan.
6. *Game* yang dirancang merupakan jenis *casual games*.
7. *Game* dibuat dengan menggunakan Game Maker Studio serta

Corel Draw dan Adobe Photoshop sebagai pengolah gambarnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (SI) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.
3. Menerakan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Studi Pustaka (*Literature*)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan *game*.

1.5.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran – pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian. Karangan

ilmiah, atau *literature* yang berhubungan dengan masalah pembuatan *game*.

1.5.3 Metode Wawancara

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara terhadap orang yang berpengalaman atau responden (orang yang diwawancarai) dalam membuat *game*.

1.5.4 Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan *game* akan dikerjakan secara berurutan mulai dari *consep, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika

penulisan laporan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software-software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan hasil dari perancangan sistem, implementasi sistem yang telah dibuat dan pengujian .

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh laporan.