

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepakbola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan, ditentukan oleh seorang *Manager* dan Pelatih. Sepak bola bukan hanya olahraga saja, tetapi juga dijadikan lahan bisnis para pemilik klub sepak bola itu sendiri dari awal. Persiapan teknis berupa pembentukan tim tidak hanya berdasarkan rekomendasi tim kepelatihan namun juga sejalan dengan modal (*capital expenditure*) yang dimiliki dan strategi bisnis untuk meningkatkan *revenue*/pendapatan klub. Contoh kecilnya bisa terjadi dalam bentuk persiapan tim seperti kontrak pemain/pelatih. Tim telah menyiapkan dana sekian rupiah untuk membeli seorang pemain. Jika dulu dalam budaya sepakbola Indonesia seorang pemain direkrut hanya untuk bermain, bermain dan bermain, maka kita dapat melihat sudut yang lebih luas bahwa seorang pemain bukanlah bekerja sebagaimana tugas dasarnya bermain bola semata. Dalam aktifitas diluar lapangan seorang pemain memiliki nilai lebih sebagai mitra bisnis klub. Antara klub dan pemain memiliki simbiosis mutualisme dan sinergis dalam mengembangkan potensi klub maupun pemain itu sendiri.

Untuk mengenali para pemain sepak bola yang baru maupun yang sudah legenda itu cukup mudah. Pada umumnya, menghafal pemain hanya di lakukan

dengan mengingat wajahnya dan juga postur tubuhnya. Lihat pada seorang pemain sepakbola yang sedang bermain, dari cara bermainnya, cara Bergeraknya sampai selebrasinya itu bisa jadi ciri khas pemain tersebut.

Bicara soal postur tubuh seorang pemain sepakbola, ada beberapa pemain yang berpostur tubuh pendek ada juga yang berpostur tubuh jangkung. Sebenarnya kriteria tinggi ideal pemain sepakbola adalah 178 cm, dan berat badannya 65 kg. Banyak pemain sepak bola yang masih belum mencukupi postur ideal tersebut contohnya Messi yang bertinggi 169 cm.

Beralih ke teknologi *modern*, Smartphone kini telah menjadi *trend* handphone di seluruh dunia, salah satunya *Android*. *Android* merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer *tablet*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Maka dari itu, motivasi untuk merancang dan membangun suatu aplikasi *Game* pada *mobile phone* bersistem operasi *Android* dengan bentuk aplikasi yang menyajikan suatu *Game Android* dengan rasa yang berbeda dari sebuah *Game* lainnya itupun muncul, dengan menu-menu yang memudahkan pengguna untuk lebih *interaktif* tanpa harus selalu bermain di rumah, hal ini bertujuan agar pengguna akan lebih mudah untuk memainkannya dimanapun dan kapanpun.

Mengacu pada latar belakang di atas maka diambil sebuah judul skripsi yaitu "Perancangan Game Tebak Pemain Bola Berbasis Android".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana *game* ini dapat memberikan kesulitan yang berbeda dari *game-game* sebelumnya seperti memberikan gambar acak (*puzzle*), memberikan potongan gambar, menjadikan blur, menggabungkan 2 buah gambar, dll.
2. Bagaimana aplikasi *game* Tebak Pemain Bola dibangun dapat memiliki kesulitan pada setiap levelnya.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Tidak semua pemain bola di masukkan ke dalam *game* ini, hanya pemain yang tingkat populernya menengah ke atas.
2. Hanya dapat digunakan oleh *single user*.
3. Sistem operasi *Android* yang digunakan dalam sistem ini minimal 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)
4. Masing-masing level ada 10 gambar dan hanya ada 5 gambar yang akan di tebak oleh *user*.
5. *Game* ini hanya terdapat 4 level.

1.4. Maksud dan Tujuan

1.4.1. Maksud

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi *mobile phone* berupa aplikasi *Game Tebak Pemain Bola* pada *mobile phone* menggunakan *Eclipse* untuk digunakan pada *mobile phone* yang memiliki *operation system Android* untuk sarana hiburan dan penghilang stress.

1.4.2. Tujuan

Kebanyakan *game Tebak Pemain* hanya memperlihatkan gambar pemain aslinya tanpa memberikan tantangan buat penggunanya, ada juga yang memberikan gambar blumya saja dan itu terlalu monoton. Dengan memberikan kesulitan seperti memberikan potongan gambar, penggabungan 2 buah gambar pada *game Tebak Pemain Bola* ini diharapkan memberikan tantangan tersendiri bagi pengguna dan pengguna lebih tertarik memainkannya.

1.5. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan, diantaranya :

1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia *game*.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2. Metode Analisis

Sebelum merancang konsep *game* terlebih dahulu penulis menganalisis *game* sebelum di buat, metode analisis meliputi :

1. Analisis Kebutuhan
2. Analisis Kelayakan

1.5.3. Merancang Konsep

Langkah awal yang di lakukan dalam pembuatan *game* sebelum hasil akhir di dapatkan adalah merancang konsep yang meliputi :

1. Ide
2. Tema
3. Aturan
4. *Character*
5. *Templete*

1.5.4. Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep sudah dilakukan, maka selanjutnya adalah proses pra produksi :

1. Menentukan *Genre Game*
2. Menentukan *Tool*
3. Menentukan *Game Play*
4. Menentukan Grafis
5. Menentukan Suara

1.5.5. Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan maka selanjutnya melalui proses produksi yang meliputi :

1. Pembuatan *Asset Game*
2. Pembuatan *Game*

1.5.6. Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi dan produksi sudah dilakukan, maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan *game* adalah pasca produksi yang meliputi :

1. Pengujian *Game*

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan skripsi ini :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang dan rumusan masalah pada pengerjaan skripsi ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas mengenai teori dasar penyusunan skripsi yang meliputi penjelasan tentang android, game, tebak gambar, bahasa pemrograman *java*, aplikasi *eclipse*, dll.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan aplikasi *game* Tebak Pemain Bola.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai cara pembuatan aplikasi dan implementasi pada perangkat *Android* serta analisa hasil secara fungsional dan testing apakah aplikasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan yang dikerjakan dari mulai pengajuan judul sampai pembuatan laporan pengujian.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku atau sumber referensi yang digunakan untuk pengerjaan skripsi ini.