

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Game merupakan salah satu produk teknologi informasi yang cukup digemari saat ini. Disaat ini permainan tradisional mulai memudar tujuan dibuatnya game ini adalah ingin melestarikan cabang olahraga memanah, khususnya panahan tradisional khas Mataram yaitu jemparingan. Menurut data yang diambil dari *playstore* salah satu game yang digemari pada saat ini adalah game berbentuk *shooting* (tembak-tembakan) dan disusul genre game lainnya seperti arcade, balapan, olahraga, simulasi dan game strategi. Game *shooting* seperti ini memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata dan tangan, serta waktu. Mungkin dulu kita belum mengenal video game yang dimainkan hanya permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional. Terdapat genre pada game, seperti *shooting, action, strategy, role playing, sport, vehicle simulations, construction and management simulations, adventure, artificial life and puzzle games* (Adams, 2010:390-590).

Akhir akhir ini perkembangan industri game mulai banyak cenderung ke arah mobile game. Semua karena permintaan pasar yang membuat perkembangan mobile game jauh lebih pesat apabila dibandingkan dengan game pc Android adalah salah satu operating system berbasis open source yang membolehkan para pengembangnya untuk membuat berbagai aplikasi, permainan (game) dan fitur-fitur aplikasi lainnya guna melengkapi kebutuhan device smartphone. Tercatat

sejak bulan Desember 2009 hingga Juli 2015 di Google Play Store terdapat ada sekitar 1.600.000 aplikasi dan game yang tersedia bagi pengguna Smartphone Android.

Jemparingan adalah salah satu cabang olahraga memanah, khususnya memanah tradisional khas Mataram. Sama seperti olahraga panah pada umumnya jemparingan terdiri dari *arrow* (anak panah), bow (busur) dan target. Jemparingan merupakan gaya memanah yang memadukan antara olahraga dan olah rasa, dibutuhkan kesatuan jiwa dan badan di dalam jemparingan.

Berdasarkan data di atas memilih untuk membuat game "MEMBANGUN GAME ANDROID JEMPARINGAN" muncul dengan harapan dapat menjadi salah satu pilihan hiburan terbaik untuk mengisi waktu luang bagi pengguna gadget smartphone Android.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu bagaimana "MEMBANGUN GAME ANDROID JEMPARINGAN".

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam pembuatan game ini sangat luas, untuk itu dibuatlah batasan masalah guna untuk memfokuskan dalam pembuatan game ini :

1. Game Jemparingan merupakan game dengan jumlah pemain satu orang atau single player.
2. Ditunjukkan kepada semua kalangan.
3. Game Jemparingan menggunakan jenis tampilan 2D.
4. Input yang digunakan dalam *Game Jemparingan* menggunakan *touch screen* berupa *button* pada tampilan *game*.
5. Game Jemparingan dibuat menggunakan *Game Maker: Studio* sebagai *software developer* dan *Corel Draw* sebagai *software* pengolah gambar.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan**

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

1. Membuat game "Jemparingan" diharapkan dapat menarik minat penggemar game bergrafik 2D untuk memainkan game ini sebagai pengisi waktu luang.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk jenjang studi Sarjana STIMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Metodeologi Penelitian**

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

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data-data atau informasi yang dibutuhkan saat penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literatur adalah mempelajari materi yang berkaitan melalui media seperti jurnal, buku, artikel, tulisan pada situs internet, dan lain-lain.

### **1.5.2 Analisis**

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat keras serta kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi game ini. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional dan analisis kelayakan game.

### **1.5.3 Pengembangan Game**

Metodologi yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak Tradisional Jemparingan ini adalah metode pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle). Tahapan-tahapan yang ada pada GDLC secara global adalah initiation, system concept development, planning, design, development, integration, system concept development, planning, design, development, integration and test, implementation dan operation and maintenance.

### **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 pemahanaman dan pembatasan nya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan maslah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas tentang tujuan pustaka dan terori-teori yang menjadi dasar pembelajaran yang mempunyai hubungan dalam pembuatan game tersebut.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang semua hasil analisis yang didapat dari proses penelitian yang telah dilakukan. Perancangan dari aplikasi game ini juga akan di bahas pada bab ini.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana proses pembuatan game "Tradisional Jemparingan" dalam Game Maker Studio, Pembahasan tampilan dan script game. Testing game pada android virtual device, implementasi game pada perangkat android.

## **BAB V PENUTUP**

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan perancangan aplikasi game. Selain itu akan disajikan saran yang diharapkan dapat membantu user dalam mengembangkan aplikasi game ini lebih lanjut.