

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang serba digital ini, perkembangan jumlah pengguna *smartphone* di dunia diperkirakan mencapai 1 Miliar *user*. [1] Di Indonesia sendiri, pengguna *smartphone* menyumbang angka 14% atau sekitar 47 juta *user* di pertengahan tahun 2014 ini. Bukan hanya itu, menurut survei yang dilakukan Net Applications, pengguna android kian meningkat dalam kurun waktu 3 bulan terakhir ini. Yaitu 37,75% di bulan April, 41,58% di bulan Mei, dan 43,75% di bulan Juni. [2]

Budaya-budaya baru yang kian marak masuk kedalam masyarakat Indonesia, seringkali membuat masyarakat lupa betapa kayanya budaya yang Indonesia miliki. Hal ini di tandai dengan munculnya tren-tren baru seperti; lifestyle, musik, mode berpakaian dan lainnya.

Budaya-budaya asing yang banyak dikemas secara menarik dalam media-media terkini seperti *game console*, *game PC* hingga *game android* tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna android.

Oleh karena itu dengan permasalahan diatas penulis bermaksud mengembangkan *game* "Pandawa-Kurawa" berbasis android sebagai *game* yang bertujuan diharapkan dapat menghibur *user* dan memberikan edukasi budaya khususnya *user* dengan range usia 9-20 tahun.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu : Bagaimana mengembangkan *game* 'Pandawa-Kurawa' berbasis android agar dapat menghibur *user* dengan tetap memberikan edukasi budaya bagi para *user*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka batasan masalah pembahasan pada desain dan pembuatan *game Pandawa-Kurawa* berbasis android meliputi hal-hal berikut:

1. *Game Pandawa-Kurawa* dibuat untuk platform mobile dengan system operasi Android.
2. *Game Pandawa-Kurawa* dibuat dengan bantuan software : Eclipse, Java Development Kit (JDK), Android Software Development Kit (Android SDK), Android Development Tools (ADT), dan Photoshop.
3. *Game Pandawa-Kurawa* dibuat dengan menggunakan *grid* untuk menciptakan gambar menjadi potongan-potongan puzzle.
4. *Game Pandawa-Kurawa* dibuat dengan beberapa gambar tokoh pandawa dan kurawa yang berbeda. Dimana setiap tokohnya akan diwakili dengan satu gambar.

5. *Game Pandawa-Kurawa* akan dibuat dengan 3 level: *Easy*, *Normal*, *Hard*. Setiap levelnya akan menentukan banyaknya potongan puzzle dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan gambar.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan *game Pandawa-Kurawa* ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta;
2. Memahami bagaimana pengembangan *game* dari proses perancangan, penelitian, hingga membangun sebuah *game*;
3. Menghasilkan sebuah *game* yang dapat dimainkan untuk diharapkan dapat menghibur dan memberikan edukasi budaya khususnya *user* dengan range usia 9-20 tahun.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Mencari Referensi Game Sejenis.

Mengumpulkan data dari *game* yang sejenis

##### 1.5.2 Analisis

Tahap analisis ini untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk membangun dan mengembangkan system.

### 1.5.3 Desain

Pada proses ini dilakukan perancangan desain gameplay, desain user interface, dan desain representasi dari system program yang dibangun.

### 1.5.4 Coding

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang dibutuhkan dan akan dirancang, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program nyata.

### 1.5.5 Metode testing

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi aplikasi *game* yang sudah dibuat, dan menguji kelayakan program yang dibuat apakah masih ada *bug/error*nya.

### 1.5.6 Maintenance

Melakukan perbaikan pada program yang telah berhasil dibangun apabila masih terdapat *bug/error* dalam *game* tersebut.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini menguraikan tentang definisi *game*, sejarah video *game*, klasifikasi *game* berdasarkan genre, proses pembuatan *game* serta *software* yang akan digunakan.

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi analisis kebutuhan *Brainware*, *Hardware* dan *Software* serta konsep perancangan desain *interface* menu, *gameplay*.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk *screenshot game* dan pembahasan coding dalam *project* tersebut.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

