

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* semakin menunjukkan eksistensinya yang dahulu hanya dapat dimainkan secara sederhana atau permainan di dunia nyata seperti permainan tradisional, akan tetapi sekarang *game* dapat dimainkan di sistem operasi android. Masih banyak kalangan masyarakat Indonesia saat ini yang belum mengerti dan memahami bagaimana para pejuang di masa lalu untuk membangun dan mempertahankan negara Indonesia hingga merdeka, hal ini merupakan suatu alasan untuk menciptakan *game* yang unik dan menarik serta dapat mengingatkan kembali masa-masa penjajahan. *Game* memiliki prospek yang sangat menjanjikan, dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* baik dalam negeri maupun luar negeri banyak membuat *game* yang cukup menarik agar dapat diterima oleh masyarakat.

Memainkan sebuah *game* membuat siapa pun tanpa sadar akan merasakan perasaan yang menyenangkan, pada awalnya *game* untuk handphone seringkali dipandang sebelah mata, padahal *game* merupakan media hiburan yang paling digemari oleh siapapun, akan tetapi seiring perkembangannya *game* menjadi primadona baru yang cukup populer dan banyak diminati oleh para pengguna *smartphone*. Melalui upaya untuk membangun sikap nasionalisme sejak dini

tentunya saja banyak hal yang dapat dilakukan, salah satunya dengan media hiburan seperti bermain *game*, apalagi *game* sendiri sudah menjadi fitur wajib yang harus ada di setiap perangkat *mobile*, maka *game mobile* dapat menjadi alternatif yang lebih cepat diterima baik untuk anak-anak, remaja, pria maupun wanita. *Game* bukan hanya semata-mata untuk menghilangkan rasa lelah, jenuh dan menjadi perasaan lebih baik akan tetapi *game* itu sendiri juga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan suatu masalah dengan tepat dan cepat.

Sebagian besar *game* android yang ada di Indonesia hanya bersifat sebagai sarana hiburan, hal ini membuat *game* kemerdekaan jarang sekali diperhatikan para menikmati *game*, tetapi jika dikembangkan dengan meningkatkan motivasi yang dapat merangsang pemikiran, maka tidak akan menutup kemungkinan *game* yang memiliki konsep kemerdekaan tidak akan kalah menarik dengan *game* lainnya. Android memiliki berbagai keunggulan yang mendukung pada program aplikasi *game* yang dapat didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga diberikan kemudahan untuk menciptakan atau mengembangkan aplikasi *game* yang lebih menarik, satu hal yang menjadi daya tarik dari *game* android yaitu selalu bermunculan *game* dengan konsep *game* yang beraneka ragam.

Berdasarkan uraian diatas, maka *game* menuju kebebasan memiliki konsep kemerdekaan yang merupakan *game* ber*genre* *adventure* berbasis android. *Game* ini lebih fokus pada kecepatan refleks dan aksi pemain yang ada pada setiap levelnya. Semoga nantinya *game* ini dapat memberikan contoh dalam pembuatan maupun pengembangan *game* yang lebih kreatif dan inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: Bagaimana Aplikasi Pembuatan game “Menuju Kebebasan” Pada Android Untuk Smartphone.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. *Genre game* Menuju Kebebasan yaitu *adventure game*.
2. *Game* dirancang untuk *single player*.
3. *Game* ini tidak bisa dimainkan secara online.
4. Model dari *game* “Menuju Kebebasan” berbentuk dua dimensi (2D).
5. *Game* Menuju Kebebasan dibuat untuk *smartphone* dengan sistem operasi android.
6. Software yang digunakan dalam pembuatan *game* menuju kebebasan yaitu menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai *development toolnya*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapat dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi *game* yang lebih menarik sehingga bisa diterima oleh semua kalangan dengan berbasis android.

2. Menambah pengetahuan dalam memahami pembuatan *game*.
3. Memberikan kontribusi yang lebih positif dengan mengenalkan *game* kebebasan atau perjuangan.
4. Sebagai tempat pelampiasan rasa jenuh, emosi, lelah, kekesalan dengan bermain *game*.
5. Sebagai sarana hiburan dengan melatih ketangkasan pemain serta melatih konsentrasi dalam menghadapi segala rintangan yang ada didalam *game*.
6. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat yang dapat diambil oleh penulis dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Manfaat bagi penulis untuk mendapatkan memahami bagaimana membuat *game* android menggunakan adobe flash sebagai *development toolnya*.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

1. Meningkatkan rasa nasionalisme.
2. Dapat mengingat kembali masa penjajahan.
3. Dapat digunakan sebagai contoh/referensi dalam membuat *game*.

1.5.3 Bagi gamers

1. Sebagai solusi untuk menghilangkan stress, melepas rasa jenuh atau meningkatkan suasana hati ke arah yang positif.
2. Mengasah kemampuan pemain dalam melatih daya ingat, kesabaran, kejelian, ketangkasan antara mata dan tangan.
3. Mengurangi kepikunan dan kesehatan mental pada saat menjelang berumur.

1.6 Metode Penelitian

Melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data sebagai sumber untuk penyusunan laporan dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data dengan meliputi:

1. Mencari Referensi Game Sejenis.

Mencari serta mengumpulkan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas dalam pembuatan game dengan bergenre *adventure*, baik itu dari buku-buku yang terkait, arahan dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data informasi dari skripsi-skripsi yang berada diperpustakaan serta situs-situs yang obyektif.

2. Merancang desain game.

Merancang desain game yang lebih menarik untuk dimainkan dengan komponen yang ada dalam game, baik itu dari tombol, karakter sang pejuang maupun musuh, markas, background, pendukung lainnya dan lain sebagainya.

3. Melakukan pengkodean.

Ditahapan ini melakukan pengodean terhadap rancangan dari konsep game yang sudah dibuat, baik itu pada bagian menu, efek, sound dan komponen pendukung lainnya sehingga bisa membuat sebuah game bisa berjalan selengkap mestinya.

4. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan uji coba pada game yang sudah jadi tentunya untuk melihat hasil kesempurnaan dari rancangan game yang telah dibuat dan mencari kesalahan jika ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan dijabarkan dalam penyusunan laporan agar lebih mudah di mengerti dan terseruktur, maka akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang berbagai teori seperti pengertian game, sejarah game, jenis jenis game, sistem operasi android, serta beberapa penjelasan tentang perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan perancangan desain interface, aturan permainan, SWOT dan analisis kebutuhan serta analisis kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil desain dari pembuatan game yang telah dibuat, beserta screenshoot pada game dan pengujian aplikasi untuk mengetahui hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan aplikasi mobile yang dibuat.