

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia tidak terbatas. Salah satu kebutuhan manusia yang pokok adalah hiburan. Seiring perkembangan zaman jenis hiburan sangat beragam, mulai dari musik, film sampai ke permainan. Permainan atau sering disebut game adalah jenis hiburan yang mempunyai banyak peminat. Dari sekian banyak jenis game yang ada, mobile game mempunyai penggemarnya sendiri. Didukung oleh semakin canggihnya smartphone, variasi dari mobile game itu sendiri semakin banyak. Berangkat dari kesuksesan game Angry Birds di pasaran, tren mobile game semakin condong pada game yang sederhana dan membuat kecanduan pemainnya.

Alur permainan yang sederhana dan mudah dimainkan oleh siapapun merupakan kunci kesuksesan dari game – game mobile saat ini. Orang yang sudah disibukkan oleh berbagai aktivitas yang menyita pikiran dan waktu membutuhkan penyegaran di sela – sela waktu luangnya. Waktu luang tersebut sering dipakai untuk bermain game, terutama mobile game. Orang enggan direpotkan pikirannya hanya untuk bermain game. Orang cenderung memilih game yang sederhana dan menghibur. Game mobile yang mempunyai gameplay sederhana menjadi populer akhir – akhir ini.

Penulis melalui game *Animal Instincts* mencoba menyetujui game semacam ini. Dengan gameplay yang sederhana dan didukung oleh grafis yang penuh warna, diharapkan game ini mampu menjadi salah satu alternatif mobile game saat ini. Dipilihnya sistem operasi Android karena sistem operasi ini bersifat terbuka (open source) sehingga banyak produsen smartphone berbondong – bondong menjadikan Android sebagai sistem operasi pada smartphone buatannya. Ini menjadikan pasar bagi para developer aplikasi pihak ketiga untuk membuat aplikasi atau game berbasis Android.

Dengan berlatar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis mengangkat masalah tersebut dengan judul *“Perancangan Game Animal Instincts Berbasis Android”*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pokok permasalahan yang akan dijadikan acuan untuk mencari solusi yang tepat atas permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka rumusan masalah adalah bagaimana membuat game *Animal Instincts* berbasis Android.

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini diharapkan tidak membahas hal-hal lain yang tidak terkait, maka berikut ditetapkan batasan-batasan permasalahan :

- 1) Game ini berbasis 2 dimensi

- 2) Game dirancang untuk satu pemain
- 3) Game dibuat khusus untuk ponsel Android
- 4) Game terdiri atas satu level permainan
- 5) Aturan mainnya adalah mengarahkan karakter utama untuk melewati rintangan yang ada
- 6) Permainan selesai apabila pemain sudah kehabisan nyawa

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk membuat game yang menarik untuk dimainkan dan menghibur
- 2) Sebagai referensi dan motivasi pembaca yang ingin membuat game Animal Instincts berbasis Android.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

- 1) Bagi Penulis
  - a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah di dapat selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
  - b. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta

- c. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan penulis dalam merancang sebuah game berbasis Android

## 2) Bagi Akademik

- a. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide – ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmunya
- b. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi penelitian

### 1.6. Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mencari fakta permasalahan yang sebenarnya untuk menunjang proses pembuatan game *Animal Instincts*. Metode yang digunakan adalah Metode Kepustakaan. Metode ini merupakan cara pengumpulan data dengan mengacu pada literatur yang berhubungan dengan judul permasalahan yang dibahas serta untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis mengenai pembuatan game *Animal Instincts*.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulis dalam penulisan skripsi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara rinci teori – teori yang digunakan penulis sebagai landasan atau dasar dari penulisan skripsi dan aplikasi yang digunakan oleh penulis.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Pada bagian ini sistem permainan akan disimulasikan melalui model user interface, perancangan sistem dan kebutuhan sistem yang diperlukan dalam pembuatan game Animal Instincts.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, analisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi komputer baik hardware maupun software yang digunakan untuk membuat game Animal Instincts.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran – saran.