

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, produksi *game* sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang *mobile* atau yang biasa disebut dengan *handphone*. *Mobile* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya *game mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain *game* kapan saja melalui alat *mobile* yang dimilikinya. Salah satu *mobile* yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu *mobile android*, karena sistem operasinya yang gratis.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile*, yang biasanya digunakan pada *handphone*, *smartphone*, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi *open source*, Android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis *mobile*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, terutama aplikasi *game*.

Game android memiliki berbagai macam genre, dan *genre game* yang paling banyak diminati adalah *Casual game*. *Casual game* adalah *genre game* dimana pemain atau user tidak memerlukan keahlian khusus dan tidak memiliki komitmen jangka panjang serta *genre game* ini bisa dimainkan oleh semua usia. Contoh *casual game* yang banyak diminati adalah Angry Bird, Zombie Smasher, Fruit Ninja dan lain sebagainya.

Atas dasar itulah penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang Game Maker Studio sebagai *software* pendukung dalam membuat sebuah *game casual* dengan judul “**Analisis dan Pembuatan Game Beat Crocodile Berbasis Android Dengan Menggunakan Game Maker Studio**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana membuat *game Beat Crocodile* berbasis android dengan menggunakan Game Maker Studio?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Game ini dimainkan oleh satu pemain (single player).
2. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. Tampilan buaya terlihat datang dari bagian atas layar kemudian menuju bagian bawah layar.
4. Input menggunakan touchscreen dan tombol pada handphone.
5. Game yang akan dirancang memiliki 5 level.
6. Selesaiya permainan ditentukan oleh waktu.
7. Game dibuat dengan menggunakan Game Maker Studio serta Corel Draw X5 dan Adobe Photoshop CS4 sebagai pengolah gambarnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan *game*.
 - b. Menambah wawasan mengenai *Game Maker Studio*.
 - c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.
2. Bagi Orang Lain
 - a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan *game* menggunakan *Game Maker Studio*.
 - b. Mendorong minat mahasiswa untuk mengembangkan *game*.
 - c. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Metode Studi (literatur)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

2. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah atau literature yang berhubungan dengan masalah pembuatan game.

3. Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan mulai dari *consep, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, dan masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *game*, pengujian, dan implementasi *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.