

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, baik itu dari segi hardware (perangkat keras) maupun software (perangkat lunak). Teknologi yang sedang digemari saat ini adalah munculnya era smart mobile atau biasa disebut Smartphone salah satunya Android. Dengan smartphone kita bisa berselancar didunia maya, mengetahui lokasi kita berada dengan GPS yang tertanam di smartphone, menggunakan sosial media untuk berhubungan dengan orang lain, dan juga bermain game online maupun offline.

Industri game juga tampaknya semakin menunjukkan performanya saat era smartphone ini dimulai. Banyak sekali studio-studio pembuatan game berlomba-lomba membuat game yang asik dan menarik bagi para penikmat game diseluruh dunia. Salah satu game yang sudah menunjukkan kesuksesannya di platform smartphone ini adalah "Angry Bird" dari Studio Rovio. Dalam dunia game smartphone game itu tidak harus terlalu rumit, animasi yang bagus dan setting game yang unik itu sudah cukup bagus. Hal itu dikarenakan biasanya bagi kaum muda, game dalam smartphone digunakan untuk mengisi waktu senggang atau mengusir kelelahan saja.

Karena melihat persaingan di industri game yang sangat ketat saat ini, maka skripsi dengan judul “Perancangan Game “Menara Srikandi” Berbasis Android” akan coba dibuat. Game ini mengambil tema cerita Ramayana yang sudah menjadi bagian dari sejarah budaya Hindu yang sangat melekat di Indonesia. Menceritakan tentang kisah seorang putri raja yang mencoba kembali ke rumahnya yang berada dikahyangan, dan putri itu adalah Srikandi tokoh wanita di pewayangan jawa yang di kisahkan sangat ahli dalam seni memanah.

Game ini mengambil tema Srikandi dengan tujuan untuk memperkenalkan tokoh Srikandi ke seluruh anak di Indonesia, karena melihat kurangnya minat para anak saat ini untuk melihat pertunjukan wayang yang merupakan warisan budaya Indonesia. Dengan memperkenalkan tokoh, dapat membangkitkan rasa penasaran anak pada tokoh ini, dan akhirnya mengetahui tentang kisah Ramayana yang menjadi bagian sejarah negara Indonesia. Karena itu game ini memang bertujuan untuk menjadi game yang memiliki nilai edukasi bagi anak-anak yang memainkannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membangun game Menara Srikandi yang mempunyai nilai edukasi, dan menarik dimata para penggemar game smartphone android, khususnya anak-anak.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan dari pokok pembahasan dan permasalahan yang akan dipecahkan, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Game dibuat dengan menggunakan software Eclipse, Adobe Photoshop CS3, serta Manga Studio Ex4.
2. Game memiliki beberapa item yang bisa didapatkan oleh karakter game.
3. Karakter game digerakkan dengan cara menggerakkan smartphone.
4. Game bertipe dua dimensi.
5. Game berjalan di smartphone bersistem operasi android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Merancang sebuah game yang menarik namun tetap memiliki nilai edukasi.
2. Mempelajari gambar serta suara yang biasanya digunakan dalam sebuah game.
3. Membuat para pemain yang memainkan game ini mengetahui budaya Indonesia.
4. Memperdalam ilmu bahasa pemrograman java pada eclipse.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Membantu pemain mengetahui sedikit budaya Indonesia tentang kisah Ramayana.
2. Bagi penulis, meningkatkan keterampilan membuat game dan dalam penyusunan laporan.
3. Bagi pengguna, dapat memberikan hiburan diwaktu senggang.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap dari metode ini yaitu :

1. Concept (konsep)

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Design (perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting (pengumpulan bahan)

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel

dengan assembly. Pada beberapa kasus, tahap pengumpulan bahan dan tahap assembly akan dikerjakan secara linier.

4. Assembly (pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing (pengujian)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution (distribusi)

Tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini, jika media penyimpanan tidak cukup untuk menyimpan aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, dengan tujuan agar terstruktur dan lebih mudah dimengerti :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan game secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan.

BAB IV Implementasi

Pada bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengoreksian game, dan hasil implementasi dari game yang sudah dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.