

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Potensi industri *game* saat ini sangat besar karena didukung oleh ketertarikan masyarakat dalam bermain *game*. Hal ini menyebabkan banyak para *Developer* berlomba-lomba menciptakan *game* yang inovatif dan interaktif. *Game Kopi Luwak* ini merupakan sebuah *game* yang di rancang untuk perangkat android, dengan perpaduan konsep hiburan antara *game* dan bercocok tanam serta terdapat unsur edukasi di dalamnya. *Gameplay* dari *game* ini yaitu pemain akan bercocok tanam di mulai dari proses penanaman, pengolahan, dan pengelolaannya di bantu oleh hewan luwak, dan di buat dengan aspek-aspek penyusunan *game* berupa *Sound*, *Sprite*, *image*, *button*, dan juga *program* yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek tersebut sesuai dengan rancangan *game* yang di buat.

Menurut profesor di Nottingham Trent University, Mark Griffiths yang di kutip dalam www.ligagame.com menyatakan bahwa *game* dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh dalam menjalankan perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya *chemotherapy*. Dengan bermain *game*, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. *Game* juga baik untuk *fisioterapi* pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Namun, perkembangan industri *game* yang sedemikian pesat juga diimbangi dengan kekhawatiran serta pandangan negatif masyarakat tentang efek dari bermain *game*. Hal ini karena banyak dari sebagian *game* tidak mempunyai nilai edukasi dan psikologi. Dari analisa permasalahan diatas maka untuk mengatasinya penulis mencoba untuk merancang *game* yang interaktif dan edukatif berbasis Smartphone Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahannya yang dapat didefinisikan adalah bagaimana merancang dan membangun Game “Kopi Luwak” yang interaktif dan edukatif berbasis android sehingga dapat mengatasi permasalahannya di atas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya objek penelitiannya, maka dibutuhkan batasan masalah, antara lain:

1. Game Kopi Luwak memiliki *genre educational game*.
2. Game ini terdiri 5 *level*.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Game Kopi Luwak dibuat dengan menggunakan *engine AndEngine*.

5. Game Kopi Luwak dibuat dengan bantuan *software* : *Eclipse*, *Java Development Kit (JDK)*, *Android Software Development Kit (Android SDK)*, *Android Development Tools (ADT)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Meningkatkan semangat para pengembang *game* lokal untuk lebih berkreasi agar meningkatkan perkembangan industri *game* di Tanah Air.
3. Dapat memberikan hiburan serta dimainkan oleh semua kalangan.
4. Memperkenalkan kepada pemain tentang cara pemeliharaan dan pembuatan kopi yang kemudian di olah dengan hewan luwak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
2. Dapat digunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan.
3. Perancangan Game Kopi Luwak ini didesain untuk media hiburan bagi masyarakat sehingga menghilangkan rasa kejenuhan dan

memberikan kemudahan dalam bermain *game* karena dirancang untuk perangkat *mobile* yang bisa di bawa kemana – mana.

1.6 Metode Penelitian

Metode Pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Metode Studi Pustaka.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku koleksi pribadi maupun koleksi beberapa perpustakaan.

2. Referensi internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan dan perancangan sistem.

3. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang definisi *game*, klasifikasi *game* berdasarkan *genre*, sumber daya manusia, definisi kopi luwak, Sejarah kopi luwak, dan 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 dan gameplay desain *level*.

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.