

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Boleh jadi, salah satu keunggulan tablet atau ponsel Android terletak pada ketersediaan *game* yang melimpah. Mungkin penggemar iPhone dan iPad mengatakan kalau *game-game* yang berjalan di OS (*operating system* untuk gadget buatan Apple itu) memiliki variasi yang lebih banyak. Namun yang patut disadari adalah, tablet dan ponsel Android memiliki harga yang lebih murah dan muncul di pasaran dengan beragam variasi bentuk serta ukuran. Ini menyebabkan, *game-game* Android mungkin memiliki pangsa pasar lebih luas.<sup>1</sup>

GameMaker adalah alat bantu pembuatan *game* yang diciptakan oleh yoyogames.com. *software* ini lebih luas pemakaiannya dibanding FPS creator yang hanya menghasilkan permainan tembak menembak 3 Dimensi<sup>2</sup>. GameMaker merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *game*, baik 2D maupun 3D. GameMaker memungkinkan Anda tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman lagi ketika menggunakannya. Anda hanya memprogram *game* secara *drag and drop*.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Jubilee Enterprise, 2013. Trik Bermain Game Android di PC, Jakarta: Elex Media Komputindo, hal: 1

<sup>2</sup> Ridwan Sanjaya & Erdhi Widyarto, 2014. Mudah Membuat Game Profesional dengan GameMaker, Jakarta: Elex Media Komputindo, hal: 1

<sup>3</sup> Nanda Prasctio, 2014. Asyiknya Membuat Game 2D dengan GameMaker 8.1., Jakarta: Elex Media Komputindo, hal: 1

Untuk memancing ikan dalam dunia nyata, seorang pemancing membutuhkan waktu untuk mengunjungi lokasi pemancingan, biaya transportasi, dan juga biaya membeli bahan dan peralatan. Bagi seseorang yang mempunyai hobi memancing dan suka mempelajari jenis-jenis ikan tetapi sedang tidak memiliki waktu dan biaya untuk mengunjungi lokasi pemancingan, mereka dapat memainkan *game* bertema memancing yang terdapat pada *smartphone* mereka. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul "Analisis dan Pembuatan Game Fishing Frenzy Berbasis Android".

### 1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

Bagaimana menganalisis dan membuat Game Fishing Frenzy Berbasis Android?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini ber-genre *fun game*.
2. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
3. Tampilan gambar pada *game* ini berupa dua dimensi (2D)
4. Input permainan hanya menggunakan touch screen dan tombol volume.
5. Level permainan terdiri dari 4 level.

6. Game ini berjalan dengan sistem operasi Android minimal 4.0 Ice Cream Sandwich.
7. Tahap-tahap pengembangan game ini hanya sampai pada tahap testing.
8. Software yang digunakan :
  - a. Android SDK For Windows
  - b. Game Maker Studio
  - c. Android NDK For Windows
  - d. Android JDK For Windows
9. Software pendukung :
  - a. Adobe Photoshop CS3

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah :

1. Menganalisis dan membuat Game Fishing Frenzy Berbasis Android yang diharapkan dapat menjadi media hiburan yang bermanfaat untuk semua orang.
2. Mengembangkan sebuah game berbasis Android sebagai karya bidang pemrograman.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi penulis  
Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan yang dapat menjadi bekal ketika di luar Amikom untuk membuat bisnis game.

## 2. Bagi masyarakat umum

- a. Sebagai media hiburan yang diharapkan dapat menghilangkan rasa jenuh sehingga dapat mengurangi pikiran stres.
- b. Memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dibidang game untuk mengembangkan dan menciptakan permainan-permainan yang bervariasi.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Concept  
Menentukan konsep dari sebuah game yang akan dibangun.
2. Design  
Merancang flowchart dan interface pada Game Fishing Frenzy.
3. Material Collecting  
Mengumpulkan semua bahan yang dibutuhkan untuk menganalisis dan membangun Game Fishing Frenzy.
4. Assembly  
Menyatukan semua bahan dan coding program untuk membangun sebuah Game Fishing Frenzy.
5. Testing  
Melakukan percobaan pada aplikasi Game Fishing Frenzy.

## 6. Distribution

Mengevaluasi hasil produk dan menempatkannya pada media penyimpanan yang memadai.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembuatan game ini mulai dari definisi game, sejarah game, hingga genre game.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas latar belakang cerita, metode pembuatan game, aturan permainan, flowchart dan perancangan game menggunakan interface.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dari tiap level yang dibuat, dan pengujian game berupa blackbox testing.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang di dalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan skripsi ini.

