

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan mobile game dewasa ini sangatlah pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Mobile game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi kalangan tua, muda, pria maupun wanita. Karena semakin terjangkaunya harga *handphone* (*mobile phone*) di pasaran, membuat mobile game menjadi sangat dekat dengan masyarakat sekarang ini. Mulai dari anak-anak sampai orangtua, sekarang sudah banyak yang mempunyai *handphone* karena perangkat tersebut telah menjelma menjadi sebuah kebutuhan pokok. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan. Di Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi.

Banyak sekali dan bahkan sudah tak terhitung banyaknya judul mobile game yang beredar di masyarakat yang bertujuan sebagai penghilang rasa stres atau untuk sekedar penghilang kejenuhan dikala sepi yang tentunya banyak menjadikan seseorang membuang waktu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Terlepas dari fakta tersebut, namun melalui mobile game sebenarnya ada hal lain yang bersifat positif bagi para pengguna atau konsumen yaitu dapat melatih kecerdasan otak.

Dengan banyaknya mobile game yang bermunculan di masyarakat dan begitu antusiasnya masyarakat dalam menerima game, dapat dijadikan alasan

untuk membuat sebuah game sederhana yang berjalan pada perangkat *mobile* tetapi bisa diterima oleh masyarakat dengan baik.

Perancangan mobile game ini berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*). Penggunaan J2ME, selain menggunakan bahasa pemrograman Java, unggul dalam portabilitas (kemampuan, dapat dijalankan di manapun), dan *safe network delivery*. Di sisi lain, pemilihan karakter komodo sebagai ikon dalam perancangan mobile game ini karena ingin lebih mengenalkan tentang binatang lokal asli Indonesia tersebut. Selain itu, karakter komodo merupakan karakter yang unik dan menarik.

Game ini memfokuskan pada jalan cerita atau *gameplan* yang *simple* dan menarik. Dengan konsep jenis game *maze adventure*. Target pengguna game ini untuk konsumsi semua umur. Oleh karena itu, melalui skripsi ini ingin berusaha untuk menyajikan sebuah mobile game yang kreatif buatan anak negeri sehingga mampu menambah literatur game di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan beberapa rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana cara membuat mobile game "Komodo Warrior" berbasis J2ME?
- b. Bagaimana membuat game yang *user friendly* sehingga mudah dimengerti dan mudah dimainkan?
- c. Bagaimana game tersebut digunakan atau dimainkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan di sela-sela waktu luang?

### 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi pembuatan mobile game agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan. Adapun beberapa batasan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Game dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
- b. Game yang dibuat penulis merupakan game single player.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini mencakup beberapa hal, yaitu:

- a. Membuat mobile game "Komodo Warrior" berbasis J2ME.
- b. Membuat mobile game yang *user friendly* sehingga mudah dimengerti dan mudah dimainkan.
- c. Menciptakan sebuah mobile game yang digunakan atau dimainkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan di sela-sela waktu luang.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi atau acuan dalam mendapatkan informasi yang diperlukan.

- b. Metode Wawancara (Interview)

Dengan menerapkan metode ini maka akan diperoleh pengetahuan atau ilmu secara langsung dari pihak yang telah berpengalaman dalam pembuatan mobile game.

c. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari informasi melalui media website atau internet.

d. Analisis Data

Melakukan analisis dari data-data yang telah dikumpulkan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi peneliti:

- Mampu membuat aplikasi mobile game.
- Mampu menerapkan atau mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan tentang mobile game.
- Mampu mengembangkan pengetahuan dan teknik pembuatan mobile game.
- Memperoleh wawasan yang nyata dari penelitian yang dilakukan.

b. Bagi gamer:

- Menambah pengetahuan tentang membangun game.
- Dapat menikmati game yang telah penulis rancang.
- Memacu programmer dalam negeri untuk membuat game karya sendiri.

c. Bagi akademik:

- Untuk menambah literatur pada perpustakaan dan sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan skripsi.

- Untuk bahan pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan teknologi yang berhubungan dengan mobile game.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang dibuat oleh penulis terdiri atas 5 bab diantaranya :

a. Bab I : Pendahuluan

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

b. Bab II : Landasan Teori

Mencakup segala hal yang menjadi dasar dari penelitian ini. Mulai dari pengertian game, elemen dan jenis-jenis game, pengertian J2ME, dan landasan-landasan teori yang lain.

c. Bab III : Analisis dan Perancangan Game

Membahas analisis game, mulai dari analisis kebutuhan game, dan analisis kelayakan game. Juga membahas perancangan game seperti *gameplay*, karakter dalam game dan *interface* atau desain antarmuka game.

d. Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan dari analisis dan perancangan game yang telah dibuat.

e. Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran.