

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan dimana didalamnya terdapat peraturan yang bersifat kompleks. Game secara umum dapat didefinisikan sebagai bentuk rekreasi dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melakukan olahraga ringan. Game dapat dilakukan secara sendiri atau secara berkelompok. Perkembangan game sebagai bentuk permainan untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang mengalami perubahan dari game generasi pertama sampai pada game generasi sekarang ini yang menggunakan media handphone (HP) sebagai media permainan yang dapat menawarkan inovasi baru dengan jenis game mobile.

Dalam pembuatan Game 2D terdapat berbagai tahap dalam pembuatannya yaitu pra produksi yang digunakan sebagai pembuatan konsep dari permainan yang akan dibuat, produksi digunakan untuk pengaplikasian konsep yang sudah di buat dalam bentuk permainan, dan pasca produksi yang digunakan sebagai tahap akhir untuk melihat bagaimana hasil akhir dari game.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan media permainan mobile sebagai laporan skripsi dengan judul "ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME HISTORIA BERBASIS ANDROID" ?.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan menggunakan latar belakang yang telah diuraikan penulis menggunakan rumusan masalah dengan judul “bagaimana membuat game mobile 2D sebagai media hiburan dengan menggunakan Game Maker Studio ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Perancangan game menggunakan aplikasi GameMakerStudio Versi 2.3.
2. Hasil akhir game berupa game mobile android dengan bentuk aplikasi.
3. Proses akhir publikasi pembuatan game 2D akan menggunakan media playstore sebagai media pemasarannya.
4. Perancangan game akan berfokus kepada jenis gambar 2D tidak menggunakan format gambar 3D.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dimaksudkan untuk melakukan implementasi sebuah algoritma kecerdasan buatan pada permainan *Historia* dengan tujuan yaitu memberi inovasi dan inspirasi kepada developer game.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah di peroleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan Game masa kini.
3. Prasyarat kelulusan program studi strata 1 jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom).

### 1.5.2 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi bagi mahasiswa S1 Teknik Informatika yang sedang mengambil mata kuliah Skripsi.

### 1.5.3 Bagi Masyarakat umum dan IT

1. Pemicu semangat untuk mengembangkan *Game Android*.
2. Media pengetahuan tentang pembuatan *Game Android*.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game Historia* adalah sebagai berikut :

### 1. Studi Literatur

Mencari informasi berupa text dan konsep-konsep yang berkaitan dengan proses pembuatan *game* menggunakan *Game Maker Studio* sebagai referensi dalam proses pembuatan.

### 2. Analisis dan perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan *game* "*Historia*" dengan menggunakan *Game Maker Studio*.

### 3. Implementasi

Pada implementasi *game* disesuaikan dengan perancangan *game*, guna mengetahui apakah *game* sudah bekerja sesuai yang diharapkan.

### 4. Pengujian

Menguji apakah *game* yang telah dibuat bisa berjalan sesuai dengan yang diinginkan dengan menggunakan metode *white box dan blackbox testing*.

### 5. Penulisan laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori algoritma yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai perangkat lunak dan algoritma yang digunakan.

## **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan *game*.

## **4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas aplikasi *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi algoritma dari *game* yang dibuat

## **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung pembuatannya.