

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game merupakan permainan yang sangat menghibur bagi kita yang bosan atau jenuh dengan kesibukan sehari – hari. Dalam sebuah game, melibatkan stimulasi mental dan fisik, atau terkadang kedua – duanya. Game merupakan sesuatu hal yang dimainkan dengan suatu aturan tertentu yang biasanya digunakan untuk tujuan kesenangan dan terkadang digunakan untuk tujuan edukasi. Karena itu perkembangan dunia game sekarang ini sangatlah cepat, baik itu dalam perangkat PC, ataupun Mobile.

Membicarakan tentang teknologi mobile tentu sangat menarik, karena perkembangan perangkat mobile pada saat ini berkembang sangat pesat. Salah satunya adalah device Android. Perkembangan sistem operasi Android yang cepat ini selain karena kecanggihannya juga dikarenakan Android merupakan sistem operasi mobile yang gratis dan open source.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile, seperti smartphone, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi open source, Android adalah platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Game Desain Dokumen (GDD) adalah gambaran bagaimana sebuah game itu akan dibuat. Setiap hal yang mendetail pada sebuah game harus disebutkan didalamnya. Jika tidak terdapat dalam GDD, maka seharusnya tidak ada didalam

game. GDD adalah dokumen acuan. Anggota tim pengembang harus mengacu pada acuan tersebut dalam pembuatan game, karena bisa jadi isinya akan berkembang sesuai dengan kebutuhan setiap detail pada game.

GDD bisa dikatakan sebagai living document, yang artinya perubahan bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan baru. Namun perubahan yang dilakukan pada GDD tidak boleh dilakukan terlalu sering. Sebab jika perubahan pada GDD yang terlalu sering akan mengganggu implementasi pada game yang dibuat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang ada di atas, dapat diambil rumusan masalahnya yaitu : Bagaimana menyusun Game Desain Dokumen Monkey's Rocket untuk android.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Game Desain Dokumen yang mencakup seluruh detail yang terdapat pada game Monkey's Rocket yang meliputi :
  - a. High Concept Document
  - b. Game Treatment Document
  - c. Character Design Document
  - d. World Design Document
2. Software yang digunakan :

- a. Microsoft Windows 7
- b. Microsoft Office 2007
- c. Corel Draw X4
- d. Adobe Illustrator CS4
- e. Adobe Photoshop CS3

Kegiatan diluar cakupan diatas tidak dibahas dalam pembuatan Game Desain Dokumen ini termasuk mengenai coding program dan penginstalan software.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan Game Desain Dokumen yang berkualitas dan dapat menjadi acuan utama dalam pembuatan game Monkey's Rocket.

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis untuk membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun Game Desain Dokumen sesuai aturan – aturan yang berlaku didalamnya, sehingga dapat menghasilkan suatu karya game yang menghibur dan berkualitas.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan bidang teknologi informasi.

4. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Sebagai materi evaluasi bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan di masa yang akan datang antara teori – teori yang diberikan dalam kurikulum dan yang dibutuhkan di lapangan kerja.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Survey pada beberapa game yang menjadi referensi.

Melakukan survey pada jenis game ber genre endless yang sudah ada untuk menjadi bahan referensi untuk skripsi ini.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu dengan mengumpulkan data dengan membaca literatur dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan masalah pembahasan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan.

3. Metode Eksperimental

Melakukan uji coba GDD pada game yang akan dibuat, apakah ada ketidak sesuaian antara GDD yang dirancang dengan game yang telah dibuat.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar game, Android game, Game Desain Dokumen (GDD), dan penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan.

### BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen – komponen penyusun Game Desain Dokumen (GDD), sehingga GDD telah siap untuk menjadi acuan dalam penyusunan game Monkey's Rocket.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang proses implementasi dari GDD yang telah disusun kedalam game Monkey's Rocket sehingga semua detail dalam game telah sesuai dengan GDD yang dibuat.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.

