

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Sebuah game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Bisa kita bayangkan jika dalam menjalankan pekerjaan tanpa diselingi sebuah permainan, pasti kita akan merasa kelelahan dan bosan.

Dahulu mungkin kita hanya mengenal beberapa macam alat permainan seperti Game Watch atau pun GameBoy. Saat ini kita bisa menggunakan alat permainan yang sudah tergolong modern dan canggih. Kita bisa memakai komputer desktop atau laptop, Nintendo, PlayStation, Xbox dan lain sebagainya. Bahkan saat ini sebuah game dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun melalui sebuah ponsel, khususnya android yang saat ini sedang di *gandrungi* kalangan muda.

Android merupakan sistem operasi *open source* yang berkembang cukup pesat. Tidak hanya dalam hal software aplikasi saja, tetapi dalam dunia game android juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan karena biaya pembuatan game tidak terlalu mahal, berbeda dengan game PC yang dibuat dengan biaya relatif besar.

Game itu sendiri bermacam-macam jenisnya. Ada game strategi, fighting, racing, adventure, puzzle dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu game yang cocok untuk segala umur yaitu game puzzle. Game puzzle sering kali berkaitan dengan pemecahan sebuah teka-teki, seperti menyusun gambar, menyusun kata,

menyamakan warna, melewati labirin, memecahkan perhitungan matematika dan lainnya. Game jenis ini juga dapat memberikan berbagai manfaat bagi yang memainkannya antara lain meningkatkan ketelitian, kemampuan berlogika, melatih daya ingat dan konsentrasi.

Atas dasar itulah penulis mencoba memberikan hiburan dengan membuat sebuah game berjenis puzzle, yang berjudul "Ball Balance".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimana membuat game android "Ball Balance" dengan menggunakan Eclipse?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya game yang akan dibahas maka penulis akan membatasi semuanya sebatas :

1. Game dibuat dengan software Eclipse, Android SDK dan SQLite.
2. Penulis tidak membahas software lain selain Eclipse, Android SDK dan SQLite. Walaupun penulis menggunakan software lain juga dalam pembuatan game.
3. Game yang dirancang dimainkan secara single player.
4. Game ini bertipe 2 dimensi.
5. Game ini hanya terdiri dari 1 level yang berisikan 15 map. Dimana tingkat kesulitannya akan bertambah antara map satu dengan lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan game android jenis puzzle yang menarik.
2. Menghibur orang yang memainkannya.
3. Memberikan wacana baru tentang game-game berbasis android.
4. Sosialisasi teknologi *Android phone* pada semua pihak.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan game "Ball Balance" ini adalah waterfall yang memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Analisis *Requirement*, yaitu merencanakan jenis (tipe) game yang akan dibuat, yaitu Puzzle Game.
2. Design, yaitu membuat rancangan dan desain obyek yang akan dibuat, seperti: database, background dan suara.
3. Coding, yaitu membuat program dengan menggunakan *software* aplikasi Eclipse.
4. Testing, yaitu pengujian terhadap game yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari game yang akan dibuat, yaitu merancang konsep, merancang grafik dan merancang database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa blackbox testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.