

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Smartphone Android adalah suatu telepon genggam yang mempunyai kemampuan dan fungsi yang menyerupai komputer yang mempunyai Sistem Operasi Android. Menggunakan manipulasi secara langsung, atau gerakan sentuh merupakan keunggulan dari sistem operasi android yang akhirnya dipakai di berbagai media seperti Smartphone, TV, Laptop dan SmartWatch. Dengan munculnya Sistem Operasi Android tersebut, Industri Gamepun turut berkembang dengan menciptakan game game berplatform android.[1]

Indonesia adalah pasar game terbesar di Asia Tenggara. Hal ini berdasarkan laporan terbaru dari firma riset game Newzoo yang berbasis di Belanda. Disebutkan, pendapatan dari sektor industri game pada tahun ini di Indonesia diprediksi mencapai lebih dari USD840 juta. Segmen mobile masih merupakan yang terbesar mencapai 60% dengan potensi pendapatan sebesar USD542,2 juta.pemerintah dan pelaku industri menetapkan target bahwa pelaku industri lokal dapat menguasai setidaknya 50 persen atas market share lokal pada 2020 dengan terjadinya kerja sama antara pemerintah dan pelaku di sektor game.[2]

Pertumbuhan pengguna Smartphone di indonesia selalu bertumbuh setiap tahunnya. Dari 250 juta jiwa, Diperkirakan pengguna aktif Smartphone di Indonesia mencapai 100 juta lebih pada tahun 2018. Dari hasil riset Nielsen Informate Mobile Insights bersama Vserv di tahun 2015, Sekitar 61% pengguna Smartphone di

Indonesia berusia dibawah 30 tahun dan 19% dari pengguna smartphone menghabiskan lebih dari 1,5 jam sehari untuk bermain game di perangkat mereka.

[3][4]

Pengguna Game dapat di katakan sedang memainkan game bergenre kasual apabila game tersebut menemui kondisi dimana seorang gamer tidak memiliki komitmen jangka panjang untuk permainan dan dapat mendekati permainan secara tidak biasa dan spontan. Sebagian besar permainan kasual memiliki beberapa kontrol - biasanya satu atau dua tombol yang sebagian besar akan mendominasi sebagian besar permainan. Game kasual biasanya tidak memerlukan banyak waktu untuk bermain. Mereka biasanya dapat dimainkan dalam periode waktu yang kecil.[5]

Salah satu Game kasual yang sangat terkenal adalah Flappy Bird. Flappy Bird adalah *game* gratis yang hanya mengandalkan metode *in-app ads*. Alasan kenapa game ini sangat terkenal karena mempunyai kondisi dimana Game ini sangat sulit, sangat sederhana, bergantung pada gravitasi, merasa hampir bisa di menangkan, tidak ada pembelian dalam aplikasi, tidak lebih dari tiga tombol, ini semua tentang keterampilan. Dalam sehari, pendapatan game ini mencapai 50.000 dollar AS atau sekitar Rp 600 juta.[6][7]

Dilihat dari kesuksesan Game Flappy Bird, Kementerian Komunikasi dan Informatika mendukung kerjasama industri kreatif bidang pengembangan dan inovasi aplikasi game di Indonesia. Pemerintah mendorong dan mendukung adanya kerjasama pada bidang kreatif sangat dibutuhkan terutama yang berkaitan dengan inovasi. Menurut Dirjen Aptika setiap industri game lokal di Indonesia didorong agar berkembang. "Pemerintah merancang bagaimana Indonesia bisa membuka pasar tapi juga tetap melindungi pasar game dalam negeri." [8]

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan yang nampak adalah bagaimana membuat game "Pick The Right One"

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Game ini hanya tentang Binatang
2. Objek Visual pada game ini tidak bisa berganti.
3. Game ini mempunyai kondisi stagnan atau kondisi dimana tidak ada perubahan kecepatan atau tampilan dalam permainan game.
4. Game ini tidak memiliki perubahan jangka waktu acak.
5. Game ini hanya memiliki satu background saja.
6. Proses perancangan Game ini terbatas sampai publikasi saja, tidak mencakup tahap pengembangan dan selanjutnya.

#### **1.4 Manfaat dan Tujuan penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menambah koleksi kasual Game di Indonesia.
2. Memperluas wawasan Game bergenre kasual.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membuat game "Pick The Right One" berbasis Android
2. Ikut Berkontribusi dalam pengembangan game di indonesia.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang di pakai untuk dapat menghasilkan sebuah game:

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Studi Kepustakaan**

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku yang ada kaitannya dengan teknologi terutama di bidang android, dan majalah serta dari sumber lainya yang berhubungan dengan masalah yang di teliti, sehingga dapat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data.

###### **2. Survey**

pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang diajukan pada responden dalam berbentuk sample dari sebuah populasi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh adalah menggunakan metode analisis pendekatan kualitatif.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang di mulai dari menentukan genre, menentukan tool, merancang gameplay, merancang grafis, merancang suara, pembuatan dan publishing.

### 1.5.4 Testng

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja *game*. Pengujian juga di lakukan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *game* yang di buat. Menggunakan metode Black Box dan White Box.

### 1.6 Sistematika Penllitian

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

#### **BAB I LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan di bahas mengenai latar belakang pembuatan skripsi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Dalam penelitian ini menjelaskan konsep dasar sebuah game. Teori yang di pakai sebagai landasan dasar dalam pembuatan game,serta beberapa

software yang digunakan untuk pembuatan game ini dan deskripsi singkat tentang game android "Find The Right One".

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

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

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

Bab ini membahas aplikasi gamesecara keseluruhan serta, dimulai dari tahap penelitian sampai pembuatan game, serta hasil testing dan implementasi dari game yang telah dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari penelitian, perancangan, dan pembuatan game tersebut sebagai peninjauan selanjutnya.