

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mobile game sangat di minati oleh masyarakat karena mudahnya untuk di mainkan dan banyak sekali game gratis .Banyaknya game hanya untuk hiburan semata namun di era modern sekarang game bisa untuk melatih meningkatkan kecerdasan anak.Keuntungan dari mobile game salah satunya adalah dapat di mainkan kapan saja dan dimana saja selagi ada waktu.

Game sendiri sangat penting bagi perkembangan otak dan imajinasi manusia Seseorang akan mulai berfikir jika dihadapkan dengan suatu masalah.Sedangkan dengan game sendiri manusia akan berhadapan langsung dengan masalah yang ada dan di tuntut untuk memecahkan masalah yang di hadapi sehingga dapat menyelesaikan misi yang tersedia.

Banyak sekali jenis game seperti *strategi, adventure, RPG, arcade* dan masih banyak lainnya.Salah satu game yang populer di masyarakat adalah game adventure.Game adventure sendiri terbilang sangat banyak yang beredar di masyarakat namun yang memiliki unsur sejarah sangatlah sedikit.

Untuk mengatasi masalah kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap tokoh perjuangan akibat kemajuan jaman, perlu upaya pengembangan *game* yang mengenalkan sejarah.Untuk mempermudah orang tua mendidik anak mereka di dalam pengetahuan tokoh sejarah bagi anak-anaknya.

Aplikasi dalam bentuk mobile game di rasa sangat efisien dalam penggunaannya, praktis dan mudah untuk di mainkan di mana saja. Dengan dasar itulah penulis ingin membuat “pembuatan game *hunting of diamond* berbasis android”. Untuk membedakan dengan game yang lainya pada *storyline* akan di ceritakan tentang kejadian G30SPKI dengan tujuan sebagai edukasi anak-anak terhadap para tokoh yang telah berjasa terhadap negara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah Bagaimana merancang dan membangun game “*Hunting Of Diamond*” Berbasis Android.

1.3 Batasan Masalah

Batasan pada penelitian ini adalah :

1. Game ini hanya di mainkan satu user (*single player*).
 2. Sistem operasional menggunakan android dengan minimal *KitKat*.
- 4.1.4.
3. Minimal ditujukan umur 7 tahun ke atas.
 4. Bahasa yang di gunakan menggunakan Bahasa Indonesia.
 5. Tampilan gambar berbentuk 2D.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun aplikasi *game* dengan *Genre Platform* berbasis *Android* dengan menyisipkan sejarah penyerangan G30SPKI.
2. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) dan juga untuk memperoleh gelar "S.Kom" di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menambah wawasan dalam pembuatan *game* dan menerapkan ilmu yang sudah di pelajari di bangku perkuliahan.
2. Di harapkan dengan di bangunya "*Hunting Of Diamond*" pemain dapat bermain dan menjadi edukasi sejarah perjuangan melawan pasukan G30SPKI.

1.6 Metode Penelitian

Dalam metodologi ini yang di gunakan adalah metode GDLC

(*Game Development Live Cycle*) yang terdiri dari lima tahap yaitu :

1. *Prototype*

Prototype adalah titik inisiasi peroyek *game development*. Awal dari *game development* adalah memulai dari ide *game*. *Prototype* adalah sesi *developer* berkumpul, *brainstorming* dan berdiskusi mengenai *game* seperti apa yang akan di buat.

2. *Pre-production*

Pre-production adalah awal dari *production* yang akan di sempurnakan pada waktu *production cycle* yang membuat *design*. Proses *design* adalah proses yang paling penting karena untuk menentukan karakter dan berbagai macam *enemy* pada *game*.

3. *Production*

Game design dan *prototype* yang ada pada *pre-production* dan *design* akan di sempurnakan pada proses *production*. Pada tahap ini adalah tahap untuk merancang dari berbagai rancangan yang ada.

4. *Beta*

External testing dikenal sebagai *beta testing* untuk menguji *game* dan menguji berbagai *error* yang ada. *Beta* sendiri di luar dari *production cycle* tetapi jika ada *error* bisa jadi akan tersangkut masalah yang ada.

5. *Live*

Game yang sudah jadi akan bisa di rilis apabila sudah lulus uji dari *beta testing*. *Live* adalah tahap *final build* dari *game* dan siap resmi untuk di rilis.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah pada penulisan tugas akhir ini, penulis menyusun tugas akhir ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung. Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi mobile yang di buat, pemaparan mengenai informasi tentang proses pembuatan game hunting of diamond.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan di jelaskan mengenai hal yang berhubungan dengan analisis *game* seperti analisis *game*, analisis kebutuhan, analisis kelayakan. Dalam bab ini di bahas rancangan *game* yang akan di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi *game*, pengetesan *game*, pemeliharaan *game*, serta implementasi *game*.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan berisi ringkasan yang dapat di ambil dari pembuatan dan pengujian game, sedangkan saran berisi tentang usulan dari permasalahan yang di tinjau. Mungkin akan berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat membahas atau mengembangan *game android*.