

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game sudah seperti sebuah kebutuhan sehari-hari yang tidak luput dari keseharian. Menurut *data* yang dilansir pada id.techinasia.com, pada tahun 2013 jumlah *gamer* di dunia adalah sebanyak 1.3 miliar. Jumlah populasi pada dunia saat 2013 adalah 7.1 miliar, dan jumlah dari *gamer* ini sebesar 17% bila dari total persentase dunia.

Dan dari kesimpulan yang saya cari, *game* dapat di main kan setiap waktu dan dimanapun dan kapan pun. Disebabkan teknologi yang terus berkembang setiap saat, dan salah satunya *mobile phone* atau *smartphone*. Dari *data* yang dikutip www.researchgate.net, *mobile phone* perkembangannya sangatlah cepat bisa dilihat dari generasi pertama, yang dulunya sistem *analog* dengan kecepatan rendah. Bisa menjadi generasi ke empat atau disebut juga *smartphone*, yang sekarang menjadi sistem *digital* dengan kecepatan memproses yang lebih cepat, bentuknya sendiri mudah di bawa karena bentuknya yang tipis.

Dan dari pengamatan yang saya cari, terhadap teknologi *smartphone*, *smartphone* tidak luput dari perkembangan. Dan salah satunya perkembangan terhadap *software smartphone* yaitu *android*, *android* sendiri adalah salah satu raksasa teknologi, yang sering di gunakan setiap teknologi *software* pada *smartphone*. Menurut *data* yang di lansir databoks.katadata.co.id, *android* telah menguasai lebih dari 87% pangsa pasar sistem operasi (SO), *smartphone* dunia.

Data *international data corporation* menunjukan bahwa dari 344,7 juta penjualan ponsel pintar di dunia pada dunia triwulan II 2016, sebanyak 301,8 juta atau sekitar 87,7 persen menggunakan *OS* android besutan *google Inc.* Di posisi kedua *iOS* yang meruapkan sistem operasi *smartphone iphone* menguasai 11,7 persen. Sementara *balackberry OS* dan *symbian* hanya mencapai 0.1 persen.

Dengan pembahasan dari latar belakang pembuat mencoba peluang untuk membuat, *video game* ber *genre visual novel, arcade* "*Dreaming Until Morning*". Yang mana dapat membantu dalam memberikan, tata cara pembuatan *game visual novel, arcade* dan memberikan materi yang dibutuhkan oleh yang membutuhkan, dan diharapkan akan berguna oleh sesama pembuat *video game* ke depannya.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah di uraikan diatas. Pokok permasalahan adalah:

Bagaiman membuat *video game android* "*Dreaming Until Morning*" ber *genre visual novel, arcade* menggunakan *engine construct 2* pada *platform android*.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Video game* yang dibuat adalah, pembuatan *video game* "*Dreaming Until Morning*", menggunakan *engine construct 2*.

2. *Video game* ini membahas, bagaimana *genre visual novel, arcade* dibuat.
3. Tampilan berbentuk gambar *2D*.
4. *Video game* ini hanya bisa dimainkan 1 orang.
5. *Video game* ini hanya bisa dimainkan di *smartphone android*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* ber *genre visual novel, arcade* “*Dreaming Until Morning*” menggunakan *engine construct 2* sebagai hiburan.
2. Syarat kelulusan, program studi strata-1 SI “*Sistem Informasi*”, untuk mendapat kan gelar S.Kom di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi peneliti menambah wawasan, pengalaman dalam pembuatan *video game* dan mampu menerapkan teori yang sudah di dapat selama perkuliahan.
2. Manfaat bagi masyarakat bisa sebagai alternatif untuk bermain dan membaca sekaligus menghibur. Dan membantu menambah teori tentang pembuatan *video game visual novel, arcade* untuk ke

depannya dapat membantu bagi yang membutuhkan, juga menambah *data genre video game visual novel dan arcade*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tahapan *video game* yang akan dibuat. Pencarian literatur berasal dari *game-game* yang sudah mainkan berdasarkan pengalaman, dan juga mencari buku atau jurnal yang terkait untuk menjadi pedoman dari *objek video game* tersebut, dan juga dari komunitas, *social media* sebagai *informasi* lainnya.

1.6.2 Metode Pengembangan

Berdasarkan dari penelitian yang di teliti, metodologi analisis yang digunakan ini adalah. *GDLC "game development life cycle"* yang terdiri dari lima tahap, adalah:

1. *Initiation*
2. *Pre-production*
3. *Testing*
4. *Beta*
5. *Release*

1.6.3 Metode Perancangan

Di tahap ini dilakukan perancangan sistem untuk membuat *video game android*, pada tahap ini dilakukan penentuan metode *storyline* atau *storyboard*, *diagram alur*, *genre*, *software* seperti *engine video game*, *art* dan *sound*.

1.6.4 Metode Pembuatan

Dalam tahap ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek yang berhubungan dengan *video game*, dan diharapkan menjadi *video game* yang siap dimainkan. Aspek-aspek yang digunakan untuk membuat *video game* adalah *laptop* dan *smariphone* sebagai *hardware* dan *software* krita, *A73 piano station*, *audacity*, *construct2*.

1.6.5 Metode Pengujian

Tahapan ini menggunakan metode *game development life cycle* sebagai pengujian. Setelah *video game* telah selesai dibuat, kemudian akan dicoba sesuai tahapan yang ada. Untuk diharapkan dapat menemukan kesalahan terhadap sistem yang dibuat atau *bug*, agar setelah di publish tidak begitu banyak *bug* yang ada, dan pemain dapat menikmati permainan yang dibuat.

1.7 Sistematik Penulisan

Laporan penelitian ini berisi susunan menjadi 5 bab, dengan masing-masing

Yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi hasil dari pemikiran terhadap proyek yang akan dibuat, dan menjelaskan *point-point* pendahuluan yang akan dibuat.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi konsep dari pemikiran terhadap proyek yang akan dibuat, dan menjelaskan *point-point* landasan teori yang akan dibuat.

BAB III : ANALISI DAN PERANCANGAN

Berisi analisis dan perancangan proyek yang akan dibuat dan menjelaskannya dan menjabarkannya secara detail.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan terhadap proyek dan membahasnya secara bertahap jelas dan menyeluruh.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan terhadap pembuatan di proyek yang dibuat dan saran untuk proyek itu sendiri.