

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa.[1] Dengan mudahnya akses informasi kemudian juga banyak dimanfaatkan bagi perkembangan dunia hiburan saat ini salah satunya yaitu *game*.

Banyak bermunculan *game-game* yang menarik dan diminati oleh kalangan anak muda, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Efek dari semakin banyaknya game tersebut, terutama di Indonesia juga berpengaruh pada mulai banyaknya developer indie yang tertarik untuk membuat atau mengkreasikan ide mereka ke dalam sebuah game.

Game yang terkenal saat ini kebanyakan berasal dari China, Korea, Jepang dan negara Barat. Sebagai salah seorang pelajar yang ingin bisa membuat game seperti bangsa lain serta dengan maraknya *game-game* jenis baru yang mulai bermunculan terutama dari Indonesia, sehingga menarik minat para pelajar maupun para *indie game developers* yang mencoba membuat game.

Banyak perusahaan-perusahaan besar yang membawa *game* beraneka *genre* untuk dimainkan di Indonesia. Khususnya *mobile game* baik Android maupun iOS yang saat ini banyak peminatnya dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, dengan banyaknya *genre game* yang telah beredar membuka

peluang para *indie game developers* untuk mencoba membuat game mereka sendiri khususnya para pelajar saat ini. Untuk itu Penulis ingin membuat sebuah *game* dengan target *platform* Android dengan game berjudul “The Soda”, dengan tujuan untuk mengimplementasikan animasi dan *game*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka pokok masalah yang akan dibahas adalah “Bagaimana cara mengimplementasikan ide kita menjadi sebuah *game*?”

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* hanya dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
2. *Game* ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. *Input* menggunakan *touch screen* pada *smartphone*.
4. *Game* ini dijalankan secara *offline*.
5. *Game* dibuat dengan menggunakan Construct 2, Adobe Photoshop CC sebagai pengolah gambar, dan Adobe Audition CC sebagai pengolah suara.
6. *Game* yang dibuat hanya untuk *platform* Android.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulisan dalam penyusunan Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *mobile game* “The Soda” dengan bergenre *endless* dengan *platform* Android.

2. Membuat *game* yang dapat digunakan menjadi sarana hiburan dalam meningkatkan konsentrasi pengguna.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat bagi penulis**

1. Dapat menambah dan memperdalam ilmu atas teori yang diajarkan khususnya menyangkut perancangan serta pembuatan sebuah *game*.
2. Dapat menuangkan ide yang dimiliki menjadi sebuah *game* yang menarik dan menghibur.
3. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program studi S1 Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5.1 Manfaat bagi pengguna**

1. Dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang mudah dimainkan kapanpun dan dimanapun karena bersifat mobile.

### **1.5.1 Manfaat bagi Mahasiswa**

1. Dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang perancangan *game*.
2. Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang menempuh skripsi dengan topik pembuatan *game* dengan platform android.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi.

#### 1. Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi, yang berkaitan dengan analisis perancangan dan pembuatan game.

#### 2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahui secara langsung tentang kesulitan dan tantangan serta penyelesaian yang dapat digunakan dalam membuat game.

#### 3. Metode Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game terutama pengembang mobile game.

### 1.6.2 Metode Pengembangan

Proses pembuatan dan pengembangan game berdasarkan metode perancangan yang dibuat. Tahapan-tahapannya yaitu :

1. Merumuskan ide yang ingin dibuat ke dalam *Game Design Document*.
2. Pembuatan asset, sprite, background, dan sound.

3. Compositing dan positioning semua asset, sprite, background, sound pada layout game.
4. Pembuatan fungsi dari masing-masing asset.
5. Programming.
6. Melakukan Testing dan Debugging.
7. Exporting game menjadi file cordova.
8. Bulding file cordova ke file .apk agar executable di perangkat Android.
9. Proses quality control untuk memastikan game dapat berjalan lancar.
10. Mengunggah ke Google Playstore agar dapat diunduh banyak orang.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini membahas teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta menjelaskan mengenai software yang digunakan dalam perancangan game.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan implementasi atau hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan hasil pengujian serta analisis saran-saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

