

# BAB I

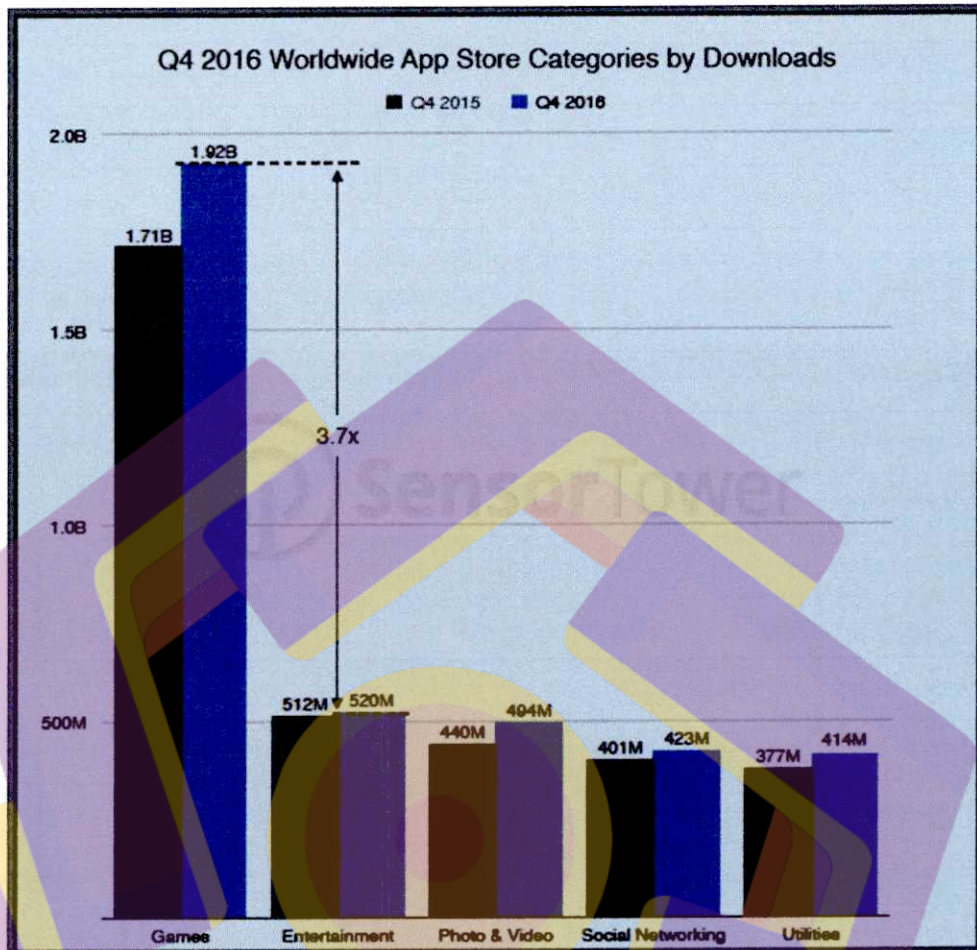
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game saat ini sangat pesat, terdapat banyak sekali game yang dapat dimainkan di dalam perangkat komputer dan *smartphone*, baik dari game yang sederhana sampai game yang cukup rumit dalam pembuatannya.

Dengan semakin pesatnya perkembangan game saat ini, banyak perusahaan berlomba-lomba menciptakan game. Tidak hanya perusahaan, namun orang awam pun biasa membuat gamenya sendiri. Dengan bermodal aplikasi atau tool yang digunakan, seseorang bisa menciptakan game yang diinginkan.

Salah satu game yang populer saat ini adalah game android. Game android adalah game yang di ciptakan untuk perangkat *smartphone*, karena perangkat *smartphone* lebih simple, mudah di bawa, dan gampang diakses ketimbang komputer. Pengguna bisa membeli dan mengunduh game android di playstore. Karena kemudahan perangkat *smartphone* tersebut lah game android menjadi populer pula.



**Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pegunduh Aplikasi di Play Store**

Namun seiring dengan berkembang pesatnya aplikasi Android, banyak sekali ditemukan aplikasi-aplikasi game yang mengandung konten yang berlebihan. Kadang kala konten-konten tersebut mengandung unsur kekerasan yang berlebihan, sara, dan pornografi yang dapat merusak perkembangan mental penggunanya. Kadang anak-anak di bawah umur tidak luput mengunduh aplikasi-aplikasi game tersebut tanpa sepengetahuan orang tua. Oleh sebab itu perlu di buat pemain yang menarik tetapi tidak mengandung unsur-unsur yang negatif.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat Game “Petualangan Nino” sebagai sarana permainan yang menarik bagi semua kalangan usia yang masih dalam batasan norma?

## **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa masalah yang akan dibahas, diantaranya:

1. Pembuatan Game menggunakan Game Maker Studio.
2. Kategori game adalah single player yang hanya bisa di mainkan oleh 1orang.
3. Grafik game adalah 2 dimensi.
4. Game bergenre RPG.
5. Game berjalan hanya pada platform Android.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) di Universitas Amikom.
2. Menerapkan Pengetahuan yang di dapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom.
3. Merancang dan membuat aplikasi Game “Petualangan Nino” yang dimainkan dalam sistem Android.

4. Mempelajari teknik-teknik pembuatan Game “Petualangan NINO” dengan menggunakan Game Maker.

## **1.5 Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan penulis untuk penulisan penelitian ini adalah:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan menggunakan buku-buku referensi dan memanfaatkan fasilitas internet yang ada.

#### **2. Metode Kepustakaan (Library)**

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan oleh penulis.

#### **3. Metode Eksperimental**

Metode yang di lakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang di temui, serta mencari solusi pada suatu masalah yang harus di pecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai suatu tindakan terhadap objek.

### **1.5.2 Metode Pengembangan Game**

Metode pengembangan game yang digunakan dalam menyelesaikan Skripsi ini menggunakan model Rapid Application Development (RAD) menurut



Aurora Gerber dalam bukunya yang berjudul “Implications of Rapid Development Methodologies (2007)”, yang meliputi empat tahap yaitu:

**a. Tahap Perancang Syarat-Syarat**

Pada tahap ini pengguna memutuskan fungsi apa yang harus di fiturkan oleh game menggunakan Game Maker Studio tersebut.

**b. Tahap Perancangan Penggunaan**

Pada tahap ini di lakukan perancangan proses dan perancangan antar muka dari game menggunakan Game Maker.

**c. Fase Konstruksi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan penyesuain terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

**d. Fase Pelaksanaan**

Pada tahap ini di lakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang di buat menggunakan Game Maker.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang di lakukan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Membahas tentang tinjauan pustaka, definisi game, konsep dasar game, genre game, elemen game, flowchart, konsep pengembangan game, dan input device.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Membahas tentang analisis dan perancangan yang akan di buat.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat ,dan pengujian game.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Merupakan bagian akhir yang membahas kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta masukan-masukan dan saran yang dapat digunakan untuk perbaikan hasil dari penelitian atau untuk pengembangan aplikasi game yang lebih baik.