

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan sebagai sarana hiburan yang dapat mengisi waktu luang. *Game* tidak mengenal umur maupun status, semua kalangan bisa memaikannya. *Game* biasanya dapat dimainkan sendiri atau bersama-sama. Dahulu *game* hanya di jadikan sebagai sarana hiburan semata, namun sekarang *game* dapat di jadikan saran pembelajaran, pertandingan hingga bisa menghasilkan uang.

Android adalah sebuah perangkat yang banyak digunakan oleh orang-orang pengguna gadget. Menurut survei Consumer Intelligence Research partners (CIRP), yang mengatakan pengguna *Android* meningkat dan stabil sejak tahun 2016. Padahal pada awal 2014, tingkat pengguna *iOS* masih lebih banyak ketimbang pengguna *Android*. Kala itu pengguna *iOS* mencapai 83 persen, sementara pengguna *Android* Cuma 78 persen, akhir 2014, pengguna *Android* dan *iOS* punya tingkat yang sepadan. Pelan-pelan pengguna *Android* memuncak hingga berada di angka 91 persen pada desember 2018.

Genre Arcade adalah *game* yang memiliki ruang gerak yang di lengkapi dengan perangkat seperti sensor gerak, pistol, sensor injakan. Dengan desain semenarik mungkin sehingga membuat sipemain merasa berada didalam *game* dan menikmati arti sebuah *game* tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis ingin membuat sebuah game yang bergenre arcade. Game ini di harapkan bisa menjadi media sarana hiburan yang seru terutama bagi para penikmat game. Sesusai dengan topik yang telah di bahas, maka dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul “*Game Flash Catching Fruits untuk Platfrom Android*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang muncul adalah bagaimana membuat *game Membangun Game Flash “Catching Fruits” untuk Platfrom Android*.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan melebar dan lebih jelas. adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Game ini dirancang untuk *smartphone* yang bersistem operasi Android
2. *Game* ini menggunakan elemen-elemen multimedia seperti: teks, gambar, suara dan animasi.
3. *Game* dirancang untuk permainan *single player* dan dimainkan secara *offline*.
4. Rating usia ditunjukan untuk anak usia 5 sampai 12 tahun.
5. *Game* ini tidak memiliki level akan tetapi sistem dalam game ini bersifat *high score*.
6. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a) *Adobe Flash*.
 - b) *Corel Draw*.
 - c) *Adobe Photoshop*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

Membangun *Game Flash “Catching Fruits” untuk Platfrom Android.*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan ilmu bagaimana membuat dan merancang sebuah *game* pembuatan asset grafis.

2. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi tugas akhir di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah *game* dan memberikan referensi mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan tugas akhir.

3. Manfaat bagi user

Manfaat bagi *user* atau pengguna *Membangun Game Flash “Catching Fruits” untuk Platfrom Android* ini adalah sebagai sarana hiburan dan juga dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan *user* saat lelah dalam beraktivitas.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam *Membangun Game Flash “Catching Fruits” untuk Platfrom Android* adalah sebagai berikut:

1.6.1 Alur Penelitian

1. Tinjauan Pustaka
2. Penentuan Konsep dan Ide

3. Perancan

1.6.2 Metode Pengembangan

IDE (Intergrated Development Environment) adalah Software yang memiliki beberapa fasilitas atau tahap-tahap untuk membangun / membuat sebuah aplikasi atau game.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan hasil analisis penelitian terdiri atas :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan *game* .

BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implentasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

