

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Dimana didalam permainan tersebut terdapat kegiatan yang bersifat kompleks yang terdapat peraturan, *play* dan budaya. *Game* merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan. *Game* juga dapat digunakan untuk mengusir penat, mengisi waktu luang dan melakukan olahraga ringan. Game dapat dilakukan secara sendiri atau secara berkelompok. Perkembangan game sebagai bentuk permainan mengalami perubahan dari game generasi pertama sampai pada game generasi sekarang ini yang menggunakan media handphone (*HP*) sebagai media permainan yang dapat menawarkan inovasi baru dengan jenis game mobile.

Dalam pembuatan Game Puzzle "*Match Three*" terdapat berbagai tahap dalam pembuatannya yaitu pra produksi yang digunakan sebagai pembuatan konsep dari permainan yang akan dibuat, produksi digunakan untuk pengaplikasian konsep yang sudah dibuat dalam bentuk permainan, dan pasca produksi yang digunakan sebagai tahap akhir untuk melihat bagaimana hasil akhir dari game.

Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan media permainan mobile sebagai laporan skripsi dengan judul "PEMBUATAN GAME ANGKRINGAN CRUSH BERBASIS ANDROID?".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis menggunakan rumusan masalah dengan judul “Membangun Game *Angkringan Crush* Berbasis *Android* Menggunakan *Game Maker Studio?*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Didalam penyusunan skripsi agar mudah dimengerti maka diterapkan batasan masalah. Selain itu maksud dari batasan masalah juga akan memudahkan penyusunan laporan yang sistematis dan tidak menyimpang dari ruang lingkup masalah agar pembaca lebih mudah memahami. Adapun batasan masalah dalam game ini yaitu:

1. Perancangan game menggunakan aplikasi *Game Maker Studio* Versi 1.4.
2. *Game Angkringan Crush* bersifat *single player* dan bersifat *offline*.
3. *Game Angkringan Crush* menggunakan sistem *highscore*.
4. *Game Angkringan Crush* termasuk game berjenis *puzzle match three*.
5. Pemain hanya akan diminta menyusun gambar atau tile secara *horizontal* saja.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, peneliti ini dimaksudkan untuk melakukan implementasi sebuah algoritma kecerdasan buatan

pada permainan Angkringan Crush dengan tujuan yaitu memberi inovasi dan inspirasi kepada developer game.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dilakukanya penelitian ini antara lain:

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan Game masa kini.
3. Prasyarat kelulusan program studi strata 1 jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.kom).

### **1.5.2 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi bagi mahasiswa S1 Teknik Informatika yang sedang mengambil mata kuliah Skripsi.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat umum dan IT**

1. Pemicu semangat untuk mengembangkan Game Android.
2. Media pengetahuan tentang pembuatan Game Android.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game Angkringan Crush* sebagai berikut:

### 1. Studi Literatur

Mencari dan mengumpulkan informasi berupa text dan konsep-konsep yang berkaitan dengan pembuatan *game* menggunakan *Game Maker Studio* sebagai *referensi* dalam proses pembuatan.

### 2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan *game Angkringan Crush* dengan menggunakan *Game Maker Studio*

### 3. Implementasi

Pada implementasi *game* disesuaikan pada rancangan yang sudah dibuat, guna mengetahui apakah *game* sudah bekerja sesuai yang diharapkan.

### 4. Pengujian

Menguji apakah *game* yang telah dibuat bisa dijalankan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Penulisan Laporan

Penulisan laporan dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar lebih jelas dan mudah untuk dimengerti, maka penulis akan memberikan rangkuman dari pembuatan tugas akhir ini. Rangkuman tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Dalam bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar game, membahas teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan game, serta beberapa penjelasan mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan game.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini membahas tahap-tahap analisis dan perancangan game yang akan dibuat.

### **BAB IV. IMPLIMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil perancangan system, aplikasi keseluruhan, serta hasil testing dari game yang dibuat.

### **BAB V. PENUTUP**

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

**DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung pembuatannya

