

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting masyarakat modern, perkembangan dan inovasinya semakin ditunggu. Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, perkembangan tersebut berpengaruh besar terhadap perkembangan dunia *game*. *Game* sudah disukai semua kalangan di seluruh dunia, dikarenakan *game* menjadi sebuah cara untuk menghilangkan stres dan kejenuhan.

Perkembangan *game* begitu cepat dengan jenis yang beragam, mulai dari yang hanya dimainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Salah satu contohnya *casual game* yang merupakan jenis *game* yang tidak membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Seseorang dapat menyelesaikan *game* jenis ini dengan waktu kurang dari 20 jam dan *arcade game* termasuk dalam jenis ini. *Arcade game* sendiri tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan untuk bersenang-senang sebagai pengisi waktu luang atau hanya untuk mencari nilai tertinggi saja. *Arcade game* dapat melatih ketangkasan pemain, selain itu tidak sedikit *game* yang mengharuskan pemain untuk tetap konsentrasi, jeli, dan melatih koordinasi antar indra. Jika waktu luang diisi bermain *game*, maka bukan hal mustahil ketangkasan perlahan akan terlatih. Contohnya *game* Color Switch yaitu *game* dengan pendekatan sederhana namun

menawarkan kesulitan level tinggi yang membuat pemain menjadi terpacu untuk menyelesaikannya dengan nilai tertinggi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah *game* dengan alur cerita sebuah karakter yang terjun bebas menggunakan payung sebagai penghambat gravitasi di sebuah lorong vertikal yang tidak terbatas namun ada sebuah rintangan yang memacu adrenalin pemain. Untuk itu penulis mengangkat tema skripsi dengan judul Pembuatan Game “Kang Payung” Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana menganalisis Pembuatan Game “Kang Payung” Berbasis Android ?
- 1.2.2. Bagaimana membuat *game* “Kang Payung” Berbasis Andorid ini dapat menarik pengguna android.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan bertujuan agar pembahasan tidak melebar dan terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. *Game* “Kang Payung” dirancang untuk dimainkan *single player*.
2. *Game* “Kang Payung” dapat dijalankan pada ponsel yang bersistem android mulai dari versi 5.0 (Lollipop) ke atas.
3. *Game* “Kang Payung” ini dibuat menggunakan Construct 2.

4. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini untuk semua kalangan.
5. *Game* “Kang Payung” ini dimainkan secara *offline*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun *game* “Kang Payung” berbasis android.
2. Menghasilkan sebuah *game* yang menjadi sarana hiburan dan mengasah ketangkasan pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan pengalaman dan kemampuan mengenai pembuatan sebuah *game* sebagai bekal setelah lulus dari Universitas Amikom Yogyakarta nantinya.

2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Menambah koleksi skripsi di perpustakaan Amikom tentang pembuatan *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang dalam menyelesaikan skripsi.

3. Manfaat bagi user

Manfaat bagi *user* atau pemain *game* Kang Payung adalah menjadi sarana hiburan serta mengasah ketangkasan.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* Kang Payung ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Studi pustaka, metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian maupun menganalisis data yang ada.

1.6.2. Metode Observasi

Metode ini dimaksudkan mendapatkan contoh *game* yang akan dibuat agar menjadi suatu acuan atau perbandingan untuk menghasilkan *game* yang berbeda dari yang telah ada

1.6.3. Metode Analisis

Pada metode ini penulis menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisisnya.

1.6.4. Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah *Game Development Life Cycle*.

1.7 Sistematika Penulisan

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

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang digunakan sebagai landasan dasar pembuatan *game*, serta penjelasan mengenai *software* atau *hardware* yang digunakan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pembuatan *game*.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

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

5. BAB V PENUTUP

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