

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game dari dulu hingga sekarang sangat banyak digemari oleh orang-orang dari berbagai kalangan dan saat ini produksi *game* sudah mulai berkembang pesat, dan juga mulai berkembang pada bidang perangkat *mobile*. Di Indonesia sendiri sudah mulai bermunculan studio-studio *game* yang memproduksi *game*. Perangkat *mobile* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya.

Dengan adanya *game* perangkat *mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain *game* kapan saja melalui perangkat *mobile* yang dimilikinya. Dari data yang didapat dari dailysocial.id (<https://dailysocial.id/post/infografis-beberapa-statistik-mengenai-mobile-gaming>) yang di akses pada tanggal 29 mei 2017 memberikan data Popularitas mobile gaming sedang meningkat . Demikian kesimpulan dari sebuah studi yang dilakukan oleh perusahaan bernama Sponsor Pay. Berdasarkan studi tersebut, perangkat ponsel pintar atau smartphone saat ini merupakan perangkat yang paling banyak digunakan untuk bermain, bahkan mengungguli penggunaan komputer personal (baik desktop maupun laptop).

Dalam hal intensitas bermain game, Sponsor Pay menemukan bahwa 57% pengguna menggunakan perangkatnya setiap hari untuk bermain *game*, sebanyak 32% mengaku bermain game sekitar dua hingga tiga kali dalam sepekan, sementara hanya sebagian kecil yang menyatakan hanya bermain game satu kali atau kurang dari satu kali dalam seminggu. Intensitas bermain game ini ditambah lagi dengan statistik yang menyatakan bahwa 54% pengguna bermain game lebih dari satu jam dalam sehari.

Salah Satu perangkat *mobile* yang sekarang diminati oleh banyak orang yaitu perangkat *mobile* Android, Karena system operasinya yang opensource. Ini dibuktikan oleh data yang dibuktikan oleh data yang dimuat oleh dailysocial.id (<https://dailysocial.id/post/untuk-pertama-kalinya-android-ungguli-ios-dalam-statistik-penggunaan-web>) yang di akses pada tanggal 29 mei 2017 bahwa Android menyumbangkan 44,62% dari seluruh traffic penggunaan web yang berasal dari perangkat *mobile* mencakup ponsel pintar dan tablet. Angka tersebut sedikit lebih besar dari persentase yang diraih oleh perangkat-perangkat iOS yang berkontribusi sebanyak 44,19%. Dengan hasil ini, Android semakin mengejar ketinggalannya dari iOS dalam satu lagi statistik penting. Jika Android bisa mengejar iOS pada statistic penting lain seperti jumlah pendapatan app store, maka dominasi Android di industri *mobile* akan semakin kuat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari keterangan latar belakang masalah diatas agar tidak menyimpang dari permasalahan pembuatan *game* ini, maka peneliti hanya merumuskan masalah Bagaimana membuat *game* Hiburan untuk Masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisi masalah dalam penelitian ini maka perlu di buat sesuatu batasan masalah agar persoalan yang di hadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. adapun batasan masalah adalah:

1. *Game* untuk Semua Umur.
2. *Game* yang di bangun berbasis *Android*.
3. *Game* ini di rancang untuk di mainkan single player.
4. *Game* ini menampilkan tampilan 2D dan dimainkan secara *offline*
5. *Game* yang dibuat dengan menggunakan *software* , Game Maker Studio, Corel Draw X5,dan adobe photoshop CS6.
6. *Game* ini di publikasikan di *Playstore*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan Sebuah *game* dengan judul “*Game Roo Roo Kangaro Berbasis Android*”.
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaa Bagi Penulis:
 - a. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan *game*.
 - b. Menambah ilmu untuk persiapan menghadapi dunia kerja.
2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum:
 - a. Menambah minat masyarakat untuk membuat *game* dan mengembangkannya.
 - b. Membangun minat masyarakat dalam menjadi *developer game*.
 - c. Mengurangi Stress dan Menghilangkan Kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulna data untuk memecahkan masalah yang ada, beberapa metode pendekatan yang di gunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Melakukan pencarian teori-teori melalui buku-buku ataupun sumber lainya yang berkaitan dengan skripsi ini dan akan di terapkan pada pembuatan *game* ini.

2. Perancangan Game

Membangun *game* yang di dalamnya menggunakan Bahasa pemrograman Game Maker Language melalui perangkat lunak develop Game Maker Studio.

3. Evaluasi Game

Melakukan evaluasi terhadap hasil hasil pembuatan *game*, apakah sesuai dengan target atau tidak.

1.6.2 Metode Pengembangan GDLC

1. Tentukan Genre Game.
2. Tentukan Tool yang ingin digunakan
3. Tentukan gameplay game
4. Tentukan grafis yang ingin digunakan
5. Tentukan suara yang ingin digunakan
6. Proses pembuatan
7. Lakukan publishing

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematia penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini di bahas mengenai gambaran umum yang menyajikan, tujuan latar belakang masalah , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori teori dari berbagai sumber yang di gunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan skripsi ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB III : ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang analisi dan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan di bangun, berupa indentifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

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

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang di sampaikan penulis.