

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian masyarakat baik bagi anak-anak, remaja dan orang dewasa sebagai salah satu hiburan bagi yang memainkannya. Perkembangan game saat ini juga sangat berkembang pesat. Dapat dilihat dari yang mulanya hanya di mainkan di komputer, sekarang sudah memasuki era mobile game atau game yang dapat di mainkan di telepon pintar atau smartphone. Mobile game ini sangat memudahkan penggunaanya karena game yang di inginkan dapat dengan mudah didapatkan.

Berdasarkan keterangan pers yang diperoleh Okezone, Kamis (22/1/2015), riset tersebut dilakukan oleh Mobo Market yang merupakan toko penjual aplikasi khusus Android yang dikembangkan oleh Baidu. Aplikasi besutan China tersebut telah menarik sebanyak 2,88 juta pengguna aktif bulanan di Indonesia. Dalam riset ini, game menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh oleh para pengguna Android. Sebanyak 43 persen pengguna Android mengunduh game untuk perangkat mereka. Lalu peringkat kedua ditempati oleh aplikasi media sosial dengan (12 persen) dan disusul aplikasi foto (11 persen) di tempat ketiga.

Game ini bergenre Endless. Tokoh dalam permainan game ini adalah seekor naga kecil yang disebut Dragon Kid yang mampu terbang. Tokoh ini

harus melewati rintangan dan mengumpulkan koin yang tersedia. Rintangan game ini berupa batu, bom, dan papan jebakan. Kontrol permainan yaitu dengan menggunakan tombol ke kanan dan ke kiri. Focus layar pada permainan ini secara vertical.

Berdasarkan Uraian dari Latar Belakang di atas maka penulis Mengangkat judul Penelitian **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME DRAGON KID BERBASIS ANDROID”** diharapkan dengan ada nya penelitian ini pengguna dapat menghibur pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu meliputi “Bagaimana merancang dan membuat game Dragon Kid?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan batasan masalah agar tidak keluar dari pokok pembahasan. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Game ini berbasis Android
2. Minimum requirment andorid Jelly Bean v4.1.2
3. Game ini hanya dapat dimainkan satu orang (*single player*)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelltian

Maksud dan tujuan dari perancangan dan pembuatan game *Dragon Kids* ialah :

1. Untuk membuat aplikasi game Dragon Kid berbasis android sebagai alat untuk menghibur penggunanya.

2. Untuk menciptakan game endless “ Dragon Kid” berbasis android sebagai sarana untuk mengisi waktu luang.

1.5 Metode Penelitian

Laporan Skripsi ini disusun berdasarkan data-data yang diperoleh penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode kepustakaan (*literature*)

Mencari informasi berupa text dan konsep-konsep yang berkaitan dengan dengan proses pembuatan game berbasis android untuk digunakan sebagai refrensi dalam proses pembuatan.

1.5.1.2 Metode Observasi

Dalam metode ini, peneliti sangat dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahui langsung tentang kesulitan, tantangan maupun solusi dalam suatu objek game.

1.5.1.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Game Design Document* (GDD). *Game Design Document* (GDD) adalah gambaran bagaimana sebuah game itu akan dibuat. Setiap hal yang mendetail pada sebuah game harus disebutkan didalamnya. Jika tidak terdapat dalam GDD, maka seharusnya tidak ada didalam game. GDD adalah dokumen acuan. Anggota tim pengembang harus mengacu pada acuan tersebut dalam pembuatan game, karena bisa jadi isinya akan berkembang sesuai dengan kebutuhan setiap detail pada game.

Jenis GDD yang dipakai ialah *High concept document*. *High concept document* berfungsi untuk menginformasikan kepada produser atau *publisher* tentang game yang akan dibuat. Dokumen ini berisikan tentang ide-ide kunci dari game yang panjangnya tidak melebihi 2-4 halaman.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan ini disusun secara bertahap, hal ini bertujuan agar pembaca dapat lebih memahami isi laporan. Metode yang penulis pakai dalam menyelesaikan laporan ini adalah menganalisa data apa yang ada. Adapun penulisan laporan ini terbagi menjadi lima bab dan setiap bab dikembangkan melalui urutan pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab merupakan pengantar terhadap permasalahan yang ada mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi Penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang landasan teori atau dasar-dasar teoritis yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video menggunakan teknik *live shoot*, *stop motion*, dan *motton graphic* serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat resto analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video, dan media social yang digunakan untuk mempublish video iklan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video iklan IM Resto dengan teknik *live shoot*, *stop motion*, dan *motion graphic* serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisikan daftar referensi yang digunakan oleh penulis dalam menuliskan skripsi.

