

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Telepon genggam adalah alat komunikasi yang paling banyak digunakan saat ini. Pengguna telepon genggam tidak terbatas pada golongan tertentu saja. Baik anak – anak, orang dewasa, mahasiswa, sampai ibu rumah tangga pun juga menggunakan telepon genggam. Sekarang telepon genggam semakin canggih, dan yang menjadi populer adalah telepon genggam yang mempunyai *processor*, *ram*, *rom*, serta mempunyai sistem operasi. Contohnya adalah telepon genggam yang mempunyai sistem operasi bernama android.

Telepon genggam juga digunakan untuk menjelajah dunia maya seperti *internet*, melakukan pencarian alamat menggunakan *GPS (Global Positioning System)*, membuka kalender, melakukan pemotretan, bermain game, dan lain sebagainya.

Dengan adanya alat canggih seperti telepon genggam pintar tersebut para pengembang perangkat lunak (*Developers*) membuat perangkat lunak untuk mendukung perkembangan teknologi saat ini, salah satu contoh yaitu permainan di dalam telepon genggam pintar tersebut yang biasa disebut *game*.

Salah satu cara pengerjaan game yang terpenting adalah ide. Dimana dari ide akan diolah menjadi permainan yang menarik

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah diambil sebagai berikut : Bagaimana Merancang Game Desain Dokumen “Escape Galaxy” untuk platform Android yang ditulis didalam Microsoft Word secara detail ?.

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan game desain dokumen ini diberikan batasan masalah , dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci . Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Yang akan dibahas adalah perancangan Game Desain Dokumen dimulai dari konsep sampai tahap testing prototype game.
2. Isi dari game desain dokumen yang dibuat adalah Alur cerita, Gameplay, Sketsa kasar, Koordinat Asset 2D.
3. Game ini merupakan single player game yang berarti hanya dapat dimainkan oleh satu orang dalam satu waktu untuk pemain dengan umur 9 tahun ke atas.
4. Game ini hanya bisa dijalankan di platform Android.
5. Aplikasi utama yang digunakan adalah Microsoft Word , dan Adobe Photoshop CS5 sebagai pengolah Asset 2D dan menentukan koordinat.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1.4.1. Maksud

- a. Memahami cara pembuatan game desain dokumen.
- b. Menghasilkan game yang dapat dimainkan serta menghibur.
- c. Menghasilkan portofolio yang dapat membantu dalam dunia kerja

1.4.2. Tujuan

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1. Metode Observasi

Mengumpulkan informasi berupa teks dan gambar yang berkaitan tentang perancangan game desain dokumen untuk digunakan sebagai referensi perancangan game desain dokumen "Escape Galaxy" dalam kegiatan Amikom Game Developer disetiap pertemuan rutin yang berlokasi di Universitas Amikom Yogyakarta, dikarenakan Amikom

Game Developer adalah Organisasi yang bergerak dalam bidang Game Developers.

1.5.2. Metode Analisis

Menganalisis data-data menggunakan analisis kebutuhan yang mencakup kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional, serta menggunakan analisis GDLC (*Game Development Life Cycle*).

1.5.3. Metode Perancangan

Melakukan perancangan *game* desain dokumen dari Fitur, Aturan Bermain, Flowchart, Sketsa gambar untuk *game* hingga membuat gambar jadi serta penempatan aset gambar menggunakan perangkat lunak photoshop.

1.5.4. Metode Pengembangan

Pengembangan meliputi Ide, Alur Cerita, dan Gameplay

1.5.5. Metode Testing

Menguji game apakah game berjalan sesuai dengan game desain dokumen yang dibuat, baik alur cerita , aset gambar , maupun gameplay.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan pembahasan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan Tujuan penelitian, dan Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai Tinjauan pustaka, serta dasar-dasar teori dalam perancangan game desain dokumen "Escape Galaxy".

BAB III. Analisis dan Perancangan

Pada bab ini diuraikan mengenai Deskripsi Singkat Game "Escape Galaxy", Analisis Kebutuhan, alur perancangan game desain dokumen menggunakan GDLC (*Game Development Life Cycle*), serta Flowchart.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

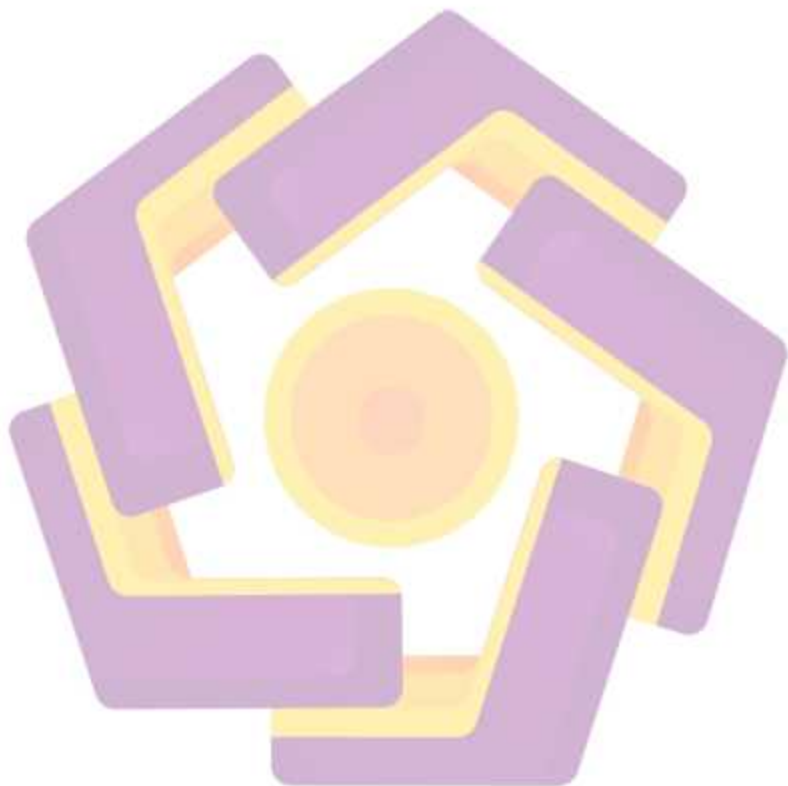
Pada bab ini akan menjelaskan tentang menentukan ukuran dan koodinat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS5, Mengimplementasikan Asset 2D kedalam game, serta melakukan pengujian pada game "Escape Galaxy".

BAB V. Penutup

Pada bab penutup ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini serta kritik dan saran atas iklan yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini terdapat 3 referensi dari mahasiswa amikom yang akan diuraikan tentang kelebihan dan kelemahannya:

2.1.1. Referensi

1. Hussein Muhammad Sanusi

Hussein Muhammad Sanusi dari STMIK AMIKOM Yogyakarta (2013) pada penelitiannya yang berjudul Perancangan Game Desain Dokumen Monkey's Rocket untuk Android. Dalam penelitiannya, menghasilkan sebuah game desain dokumen yang menggunakan tahapan berdasarkan jenis – jenis game desain dokumen yang ada seperti : High Concept Document, Character Design Document dan Game Treatment Document.

2. Eko Andryan

Eko Andryan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta (2014) , pada penelitiannya yang berjudul Perancangan Aset Grafis Game Android Adu Gasing. Dalam penelitiannya telah disimpulkan bahwa dalam membuat desain game harus menggunakan lebih dari satu software seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Graphic Gale. Dan juga menggunakan sistem analisis SWOT