

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi untuk menunjang kebutuhan manusia sangat banyak. Salah satu bentuk kebutuhan manusia adalah hiburan, banyak cara yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, salah satunya dengan bermain. Game diciptakan sebagai hiburan untuk manusia. Game adalah salah satu implementasi bidang ilmu komputer yang perkembangannya sudah sangat pesat. Game juga merupakan bentuk aplikasi yang edukatif, artinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dimana prosesnya bisa dilakukan dengan konsep belajar sambil bermain untuk anak-anak maupun dewasa.

Dalam perkembangan teknologi masa kini Game dapat dimainkan di berbagai macam platform seperti PC (Personal Computer), console (Playstation, NitendoWii, Xbox), mobile (Android, IOS, Symbian). Dalam penerapannya, game mobile cukup diminati oleh pasar game Asia. Menurut riset dari Newzoo, game mobile di Asia Tenggara telah menghasilkan pendapatan setidaknya USD1,4 miliar (Rp18,7 triliun) sepanjang tahun 2016. Angka tersebut diprediksi akan terus berkembang pesat dengan pendapatan mencapai USD4 miliar (Rp53,6 triliun) pada tahun 2019.

Game *puzzle* merupakan game dimana pemain menyelesaikan sebuah teka-teki dengan jawaban yang ada. Dalam penerapannya game puzzle memiliki beberapa aturan dalam menyelesaikan teka-teki sehingga dapat diselesaikan.

Secret of Animals merupakan salah satu game yang akan dibuat untuk dikembangkan di smartphone Android. Game ini dibuat untuk memperkenalkan hewan-hewan disekitar kita untuk menambah pengetahuan kita tentang hewan-hewan. Dengan cara permainan, kita akan ditampilkan sebuah gambar dimana terdapat banyak hewan-hewan yang tersembunyi, disitu kita akan mencari hewan-hewan yang telah ditentukan semuanya sesuai stage yang telah kita pilih.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Analisi dan Pembuatan Game Berbasis Android Secret Of Animals".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana membuat game Secret Of Animals Berbasis Android menggunakan Game Maker ?"

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Game Secret Of Animals ini merupakan game dua dimensi yang dijalankan di Smartphone Android dan bergenre Platform *Puzzle*.
2. Game ini bersifat single player dan dimainkan melalui sentuhan ke layar smartphone.
3. Game ini memiliki 3 stage yang berbeda.
4. Software yang digunakan yaitu GameMaker dan Adobe Photoshop CS6.

5. Game ini ditujukan untuk anak 6 tahun keatas.
6. Game bisa didownload si playstore.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

Membuat game android yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan, pembelajaran dan pengetahuan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

Bagi pengguna :

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang telah diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut perancangan dan pembuatan game.
2. Melatih ketangkasan dan kemampuan berpikir pengguna dalam menjawab teka-teki.
3. Sebagai salah satu sarana metode pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar.

Bagi penulis :

1. dapat menambah wawasan, memperdalam serta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama menjalani masa pendidikan kuliah.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan Skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data. Dengan adanya data yang valid maka didalam penyusunan Skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan akan tercapai, adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

#### 1. Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi, yang berkaitan dengan analisis perancangan dan pembuatan mobile game.

#### 2. Metode Eksperimental

Dalam metode ini dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahui secara langsung tentang kesulitan dan tantangan serta penyelesaian yang dapat digunakan dalam pembuatan game.

### 3. Metode Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game terutama pengembangan mobile game.

#### 1.6.2 Metode Pengembangan Game

Metode Pengembangan Game yang digunakan penulis disini menggunakan metode *Indie Game Development*.

#### 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar ini skripsi untuk tiap – tiap bab adalah sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab II ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar game, android, konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

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

Bab III ini menjelaskan mengenai analisis dan perancangan aplikasi *game* Secret Of Animals yaitu tujuan analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi penjelasan lebih rinci tentang pembuatan *game* Android yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan tentang pembahasan bagaimana melakukan publishing *game* yang telah dibuat agar dapat dimainkan banyak orang.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V memuat kesimpulan dan hasil pengujian serta analisis saran-saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat