

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komputer merupakan salah satu penemuan yang paling cepat mengalami revolusi, seiring dengan semakin canggih dan cepatnya perkembangan komputer, ada hal yang menarik dari perkembangan komputer itu sendiri yaitu *game*. Pada mulanya *game* hanya dimainkan di komputer dan *console* namun dengan perkembangan zaman *game* sudah masuk dalam era *mobile*.

Game mobile merupakan *game* yang dimainkan melalui *mobile device* seperti *smartphone* dan *tablet*. Sekarang ini *game mobile* telah dibuat dalam berbagai macam *platform* seperti, *apple iOS*, serta *Android* dan *windows phone*. Keunggulan tersendiri dari *game mobile* adalah pemain dapat bermain *game* dimana saja dan kapan saja selama mereka mempunyai *mobile device* yang mampu menjalankan *game mobile*.

Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi *game android* pun ikut berkembang, kualitas cerita, gambar, suara, dan sistem permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba *game* yang baru. Oleh karena itu, banyak generasi muda mencoba membuat *game* mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka yang berhasil membuatnya. Salah satu dari *genre* yang paling sering dibuat adalah bentuk *game endless* yang banyak membuat penggemar *game* kecanduan bermain hingga saat ini

Generasi muda Indonesia tidak mau kalah dalam menciptakan *game* yang orisinal karya anak bangsa sendiri. *Game Cookie Jump* sendiri berperan sebagai media penghibur, meningkatkan kemampuan ketelitian, kemampuan pengambilan keputusan pemain terhadap rintangan – rintangan yang ada dalam *game* tersebut dan dapat memajukan perkembangan industri *game* di Indonesia. Banyak *game* yang mereka buat dengan kualitas yang lumayan meski hanya untuk komersial saja. Dengan ini akan dibuat *game* yang bergenre *endless*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game endless* yang bisa meningkatkan minat penggemar *game* untuk memainkan *game Cookie Jump*?
2. Bagaimana membuat *game Cookie Jump* yang dapat dijalankan dalam *platform android*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu:

1. *Game* hanya dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
2. *Game* ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
3. Input menggunakan *touch screen* dan tombol pada *smartphone*.

4. *Game* ini dijalankan secara *offline* serta *game* dapat diunduh melalui *Google Play Store* untuk sistem operasi *android*.
5. *Game* dibuat dengan menggunakan *Construct 2* serta *Adobe Photoshop CS6* sebagai pengolah gambar dan *Adobe Audition CS6* sebagai pengolah suara.
6. *Game* yang akan dirancang memiliki sistem percepatan hingga 20 *level*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah kemampuan dalam bidang perancangan dan pembuatan *game*.
3. Menghasilkan aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan untuk semua kalangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini ada 2, bagi penulis dan masyarakat umum, yaitu :

1.5.1 Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan *game*.

- c. Menambah wawasan mengenai *game engine Construct 2*.

1.5.2 Manfaat bagi masyarakat umum

- a. Sebagai media hiburan untuk mengusir kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan kemudahan dalam memainkan *game*. Karena *game* ini dirancang untuk perangkat *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana.
- b. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan *game* menggunakan *game engine Construct 2*.
- c. Mendorong minat mahasiswa untuk mengembangkan *game*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan data, ada pun metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode studi pustaka (*literature*)

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dari buku-buku yang terkait dengan *game* yang akan dibuat dan dirancang.

2. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini penulis mengharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan ide - ide yang dapat di pertanggungjawabkan melalui referensi yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.6.2 Metode Analisis

1. Metode Kebutuhan

Tujuan dari analisis kebutuhan adalah memahami kebutuhan dari sistem dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan sistem tersebut, atau memutuskan bahwa sebenarnya pengembangan sistem baru tidak dibutuhkan.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan sistem adalah analisis yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan *game Cookie Jump* layak untuk dilanjutkan atau tidak layak untuk dilanjutkan.

1.6.3 Metode Perancangan

Game Cookie Jump dirancang sebagai *game android* menggunakan *flowboard* sebagai alur *game* yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan *game* akan dikerjakan secara bertahap dengan menentukan konsep, desain, pengumpulan aset, pembuatan *game*, *testing*, dan distribusi.

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode ini pengujian unit ini digunakan untuk menguji setiap modul untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsi dengan baik. Jika unit tidak sesuai dengan *output* maka dilakukan dengan *testing* selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, konsep pemodelan sistem dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis kebutuhan, kelayakan sistem, konsep *game* dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *game*, tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing*, dan implementasi *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber – sumber referensi yang telah menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi.

