

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan, di era modern saat ini merupakan salah satu bentuk hiburan yang sudah sangat umum di gunakan masyarakat. *Game* dapat dimainkan menggunakan konsol yang dirancang khusus seperti Playstation, Xbox, dan Nitendo. Selain konsol yang sudah disebutkan diatas game juga bias dimainkan di PC dan juga perangkat Handphone.

Mobile Game atau game yang dimainkan diperangkat Handphone atau Smartphone sudah banyak tersedia untuk di-download ditempat seperti Playstore milik Android dan App store milik Apple. Kemudahan bermain dimana saja dan kapan saja merupakan salah satu keunggulan Mobile Game. Mobile Game sendiri juga menyediakan banyak variasi genre game yang dapat dimainkan. Contoh genre game yang tersedia di Mobile Game seperti RPG, Casual, RTS, Boardgame, Adventure, dan lain-lain.

Salah satu genre yang dinikmati oleh pemain game adalah adventure. Game adventure lebih berfokus pada jalan ceritanya dari pada gameplay game tersebut. Game adventure sangat cocok untuk mereka yang tidak terlalu suka dengan game yang memiliki gameplay yang rumit dan lebih menikmati alur ceritanya.

Salah satu game adventure yang memiliki gameplay sederhana dan alur cerita yang menarik adalah visual novel. Penulis dalam kesempatan ini akan membuat game adventure yang berjudul "Central Academy". Pembuatan game

visual novel “Central Academy” akan menggunakan game engine khusus untuk membuat visual novel yaitu “Ren’Py”. Game visual novel “Central Academy” akan dibuat untuk sistem operasi Android dan didistribusikan di google playstore.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan proyek pokok permasalahan yang dihadapi adalah:

Bagaimana merancang game adventure “Central Academy” berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Agar Penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game ini tidak menggunakan koneksi internet.
2. Game ini hanya bisa dimainkan 1 player disaat yang sama.
3. Game ini dibuat untuk platform system operasi android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini bermaksud untuk membuat game adventure dengan mengangkat “Central Academy” berbasis Android dan juga sebagai referensi untuk menyusun laporan praktek maupun skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai media hiburan
- b. Alternatif dalam membaca novel

1.5.2 Bagi Umum

- a. Mengukur kemampuan penulis dalam mendesain sebuah game.
- b. Menambah pengalaman penulis sebagai game designer.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah dengan cara studi pustaka. Penulis menggunakan buku dan artikel online untuk referensi pembuatan game.

1.6.2 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan perancangan dari model permasalahan yang ada. Adapun model perancangan yang digunakan dalam pembuatan game ini menggunakan dokumen SRS berdasarkan standar IEEE 830.

1.6.3 Metode Testing

Metode *testing* yang akan digunakan dalam pengujian aplikasi adalah *Blackbox Testing*. *Blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud, dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendukung judul, menjelaskan tentang perancangan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan dan menguraikan tentang analisis kebutuhan perangkat lunak dan perancangan game.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan game dan cara pengoperasiannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

