

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* merupakan alternatif hiburan yang digemari dari anak-anak hingga orang dewasa, dan dimainkan untuk menghilangkan stres atau untuk dijadikan sarana pembelajaran.

Selain fungsi *game* yang berkembang, genre *game* juga ikut berkembang yang disertai dengan *storyline*, *interface*, dan *challenge* untuk menghasilkan *game experience*. Permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual yang dimana pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Sementara kata “*game*” dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, sehingga terdapat target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Terdapat beberapa genre didalam *game*, diantaranya adalah RPG (*Role Playing Game*), *Education* (Edukasi), *Simulation* (Simulasi), *Puzzle* (Menyusun), *Sport* (Olahraga), *Action Adventure* (Aksi Petualangan), *Strategy* (Strategi), *Fighting* (Pertarungan).

Genre strategi adalah genre yang menitik-beratkan kegiatan berpikir dan manajemen sumber daya yang terdapat didalamnya sebagai daya tarik jenis genre ini. Contohnya adalah game Android berjudul “Cartoon Wars” yang dirilis oleh Imangi dan Gamevil, *gameplay*nya adalah mengirim pasukan dari wilayah *tower*

pemain untuk bertahan serta menyerang *tower* musuh. Dimana *tower* dan pasukan akan semakin kuat ketika pemain menyelesaikan tiap tahap permainan. Pada akhir stage pemain mendapatkan *gold* yang dapat digunakan untuk meningkatkan *power* pasukan serta merekrut pasukan-pasukan baru.

Genre strategi sendiri merupakan salah satu genre yang diminati oleh pengguna Android. Banyaknya pemain genre ini berbanding lurus dengan potensi dimainkan, alangkah baiknya jika genre ini digabungkan dengan sejarah pertempuran-pertempuran Indonesia melawan Belanda yang terjadi setelah kemerdekaan yang diperoleh Indonesia ketika Jepang kalah melawan sekutu pada saat perang dunia ke-2.

Dari uraian di atas maka diputuskan untuk membuat dan membahas lebih lanjut membahas game bergenre strategi *tower defense* dan merancanginya dalam sebuah aplikasi dengan sistem operasi Android dengan nama "Guerilla Wars". Untuk membedakan game "Guerilla Wars" dengan strategi lainnya maka dari itu pada *storyline* akan diceritakan tentang perjuangan rakyat Indonesia pada masa perebutan kota-kota vital di Jawa dengan menyisipkan sejarah kedalamnya dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Diharapkan juga dapat mengingatkan dan mengenalkan kembali bagaimana alur beberapa pergerakan kemerdekaan di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah Bagaimana cara merancang dan membangun game "Guerilla Wars" bergenre strategi.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu *user* (*single player*).
2. Sistem operasional menggunakan android dengan minimal *KitKat* versi 4.1.4
3. Minimal ditujukan untuk umur 13 tahun keatas.
4. Game ini terdiri dari menu *story*, *upgrade*, pengaturan dan keluar, sedangkan untuk mode *story* terdiri dari 4 map dan terdapat 3 tingkat kesulitan (*easy*, *medium*, *hard*) pada masing-masing map.
5. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
6. Tampilan gambar berbentuk 2D.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi *game* dengan genre strategi berbasis android dengan menyisipkan sejarah pertempuran bangsa Indonesia.
2. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 (S1) dan juga untuk memperoleh gelar "S.Kom" di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Menambah wawasan dalam pembuatan *game* dan mampu menerapkan teori yang sudah dipelajari dibangku perkuliahan.

2. Diharapkan dengan dibangunnya “Guerilla Wars” pemain dapat bermain dan mengingat kembali bahwa Indonesia masih harus berjuang mempertahankan wilayah dan kemerdekaannya.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. *Prototype*

*Prototype* adalah titik inisiasi proyek *game development*. Awal dari *game development* adalah memulai dari ide *game*. *Prototype* adalah sesi *developer* berkumpul, *brainstorming* dan berdiskusi mengenai *game* seperti apa yang akan dibuat.

2. *Pre-production*

*Pre-production* adalah awal dari *production cycle* yang berurusan dengan *game design*. Apa itu *game design* dibahas pada bab yang bersangkutan. *Pre-production* adalah tahap yang paling utama sebelum proses *production* dimulai, karena pada tahap ini dilakukan perancangan *game*, dan rencana produksi *game*. Tahap ini terdiri atas *game design* yakni penyempurnaan konsep *game* dan dokumentasinya (*Game Design Document*).

3. *Production*

*Game design* dan *prototype* yang ada pada *pre-production* disempurnakan pada *production*. Artinya, tahap ini memiliki fokus untuk merancang dari rancangan *game design*, *concept art*, dan aspek-aspek lainnya menjadi unsur penyusun

*game*. Tahap ini berkuat dengan *asset creation, programming, dan integration* antara *asset* dan *source code*.

#### 4. *Beta*

*Eksternal testing*, dikenal dengan istilah *beta testing* dilakukan untuk menguji keberterimaan *game* dan untuk mendeteksi berbagai *error* dan keluhan yang dilemparkan oleh *third party tester*. *Beta* berada diluar *production cycle*, tetapi hasil dari *testing* ini berpotensi menyebabkan tim mengulangi *production cycle* lagi.

#### 5. *Live*

*Game* yang sudah selesai dibuat dan lulus *beta testing* menandakan *game* tersebut siap untuk dirilis ke publik. *Live* adalah tahap dimana *final build* dari *game* resmi dirilis.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan *game Guerilla Wars* menggunakan android, dasar teori, konsep dasar *game*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*,



jenis-jenis *game*, perangkat lunak yang digunakan, metodologi penelitian *Game Development Life Cycle*, *flowchart* dan *storyboard*.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi *game* Guerilla Wars yaitu analisis sistem, perancangan *game*, konsep *game*, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, serta perancangan struktur navigasi.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

### BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.