

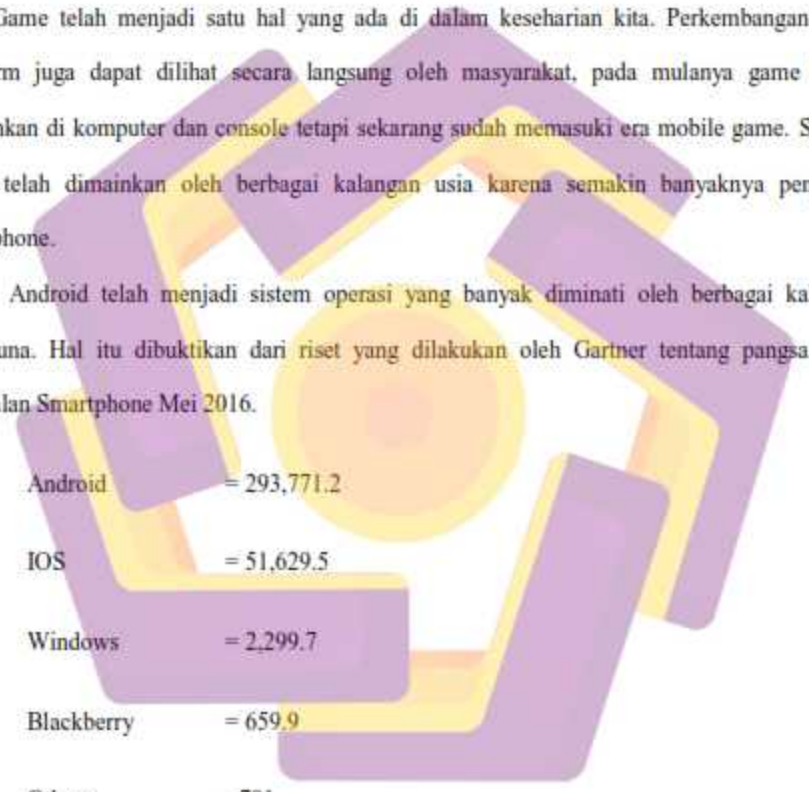
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Perkembangan game platform juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya game hanya dimainkan di komputer dan console tetapi sekarang sudah memasuki era mobile game. Saat ini game telah dimainkan oleh berbagai kalangan usia karena semakin banyaknya pengguna smartphone.

Android telah menjadi sistem operasi yang banyak diminati oleh berbagai kalangan pengguna. Hal itu dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh Gartner tentang pangsa pasar penjualan Smartphone Mei 2016.



Android	= 293,771.2
IOS	= 51,629.5
Windows	= 2,299.7
Blackberry	= 659.9
Others	= 791

Berawal dari perjalanan organisasi penulis bersama rekan-rekan pengurus sepejuangan di HIMMSI (Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi dan Manajemen Informatika). Ada 3 tahapan Anggota Aktif, Pengurus, dan Dewan Alumni yang akan penulis terapkan pada level game. Masing-masing game akan ada rintangan sesuai dengan tipe kesulitan yang akan dilalui oleh pemain. Dan HIMMSI sendiri mempunyai ikon yaitu SOMAT yang berbentuk semut kecil yang memakai dasi dan jas biru, SOMAT diartikan semut oke dan smart. Karena itu, pernyataan tersebut menjadi latar belakang penyusunan skripsi dengan judul "Petualangan SOMAT" dan penulis berharap dapat menyampaikan pesan melalui game yang akan dibuat.

Ada banyak software game yang dapat digunakan untuk membuat game, contohnya Scirra Construct, Game Maker, Macromedia Director, dan Adobe Flash. Adobe Flash adalah sebuah program komputer yang dapat digunakan untuk membuat animasi, slide presentasi, membuat game, dan dapat disisipkan music yang interaktif. Yang membuat Adobe Flash menarik adalah *Action Script* nya. *Action Script* adalah sebuah bahasa pemrograman yang ada di Flash.

Dari uraian di atas dapat diambil penelitian dengan judul "Perancangan Game "Petualangan SOMAT" berbasis android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari masalah di atas, maka pokok permasalahannya adalah :

1. Bagaimana membuat game mobile 2D "Perancangan Game "Petualangan SOMAT" berbasis android".
2. Bagaimana mendistribusikan game Android melalui Playstore agar dapat diunduh oleh pengguna smartphone android dengan segala usia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini diberikan beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Maka dari itu penulis hanya berfokus pada beberapa hal :

1. Sistem operasi yang digunakan untuk memainkannya adalah sistem operasi berbasis Android.
2. Game ini berbasis *flash*.
3. Game bergrafis dua dimensi.
4. *Game* ini bersifat *single player* dan dimainkan melalui sentuhan ke layar handphone (*touch screen*).
5. Memiliki 3 stage dan level kesulitan yang berbeda.
6. Game ini memiliki skor.
7. Jabatan HIMMSI mempunyai stage yang mewakili level kesulitan pada game.
8. *Game* ini bersifat hiburan dan bergenre *Platform*.
9. Sasaran pengguna game ini berkisar 6 tahun ke atas.
10. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat game "Petualangan SOMAT".
2. Untuk menghasilkan game Edukatif yang dapat membantu anak dalam pengembangan motorik.
3. Bagaimana mendistribusikan produk game yang telah diupload ke Playstore, sehingga game yang dibuat dapat dinikmati oleh banyak orang.

4. Agar HIMMSI dapat mengenalkan iconnya yaitu Somat kepada Anggota Aktif, calon Anggota Aktif, maupun khalayak umum.
5. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis
 - a) Dapat berbagi pengalaman melalui perancangan game berbasis android.
 - b) Untuk menerapkan disiplin ilmu dalam perancangan game android.
 - c) Memberikan kepuasan pribadi dengan membuat sebuah sarana hiburan bagi orang lain.
 - d) Sebagai sarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM.
2. Bagi Masyarakat
 - a) Dapat dijadikan sebagai sarana hiburan tanpa mengenal waktu dan tempat karena bersifat *mobile*.
 - b) Menjadi sarana referensi yang baik bagi para pengembang game.
3. Bagi Mahasiswa
 - a) Dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa lain yang sedang mengambil skripsi dengan topik pembuatan Game Mobile dengan platform Android.
4. Bagi HIMMSI
 - a) Dapat digunakan sebagai hiburan kepada Anggota Aktif, Pengurus, dan Dewan Alumni HIMMSI.

- b) Dapat mengenalkan icon himmsi kepada AA, calon AA ataupun pada khalayak umum.
- c) Menimbulkan kreativitas bagi HIMMSI.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian adalah sebagai berikut :

1.7 Pengumpulan Data :

Dalam tahap ini dilakukan pencarian literature, dari buku mengenai pengembangan game flash, artikel dari internet, dan dokumentasi masalah yang akan dipecahkan.

1.8 Metode Studi Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari dan mempelajari, serta memahami materi dari video tutorial, jurnal ilmiah atau buku, baik dari media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam pembuatan *game* petualangan berbasis flash.

a. Metode Observasi

Pengamatan langsung terhadap para pengembang dan pengguna game.

b. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara pada pengguna maupun pengembang game mobile independen.

1.9 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan *game* ini memerlukan tahapan-tahapan tertentu sebagai metode pembuatan aplikasi *game* Petualangan Somat.

Berikut tahapan-tahapan pembuatan *game* :

A. *Genre Game*

Pertama yang harus dipikirkan adalah *genre game* apakah yang akan dibuat. Pemilihan jenis *game* yang akan dibuat ini sangat penting sekali untuk kedepannya terutama dalam proses pembuatannya serta dalam kegunaan *game* tersebut.

B. *Tool*

Penentuan alat yang membantu dalam proses pembuatan sistem atau *game* yang ingin dibuat adalah hal yang paling berpengaruh karena itu seperti senjata yang akan digunakan dalam berperang. *Tool* yang digunakan harus tepat sehingga dalam proses pembuatannya pun semakin mudah jika sudah didukung dengan alat yang sesuai. Salah satu *tool* yang diperlukan adalah bagaimana kita menentukan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan *game* ini.

C. *Gameplay*

Gameplay adalah cara bermain atau alur *game* tersebut, mulai dari menu, area permainan, *game over*, dan sistem lain yang harus ditentukan. Buatlah cara bermain atau *gameplay* dengan konsep yang sangat mudah dimengerti oleh pemakai *game* tersebut.

D. Grafis

Grafis adalah gambar yang kita gunakan pada *game* yang dibuat *grafis* sangat berpengaruh dalam penyampaian *genre* dan model permainan *game* tersebut. Karena dengan *grafis* yang sesuai sudah menunjukkan *genre* dan model permainan *game* tersebut. *Grafis* secara umum dapat dibagi menjadi 3 yaitu *grafis* kartun, semi realistis dan realistis.

E. Suara

Sebuah *game* atau film akan sangat aneh jika tidak terdapat musik yang menyertainya. Contohnya seperti jika nonton film horror tanpa suara maka film tersebut akan tidak menyeramkan. Begitu juga dengan *game* jika tidak disertai dengan suara maka *game* ini akan menjadi membosankan dan tidak menarik untuk dimainkan.

F. Pembuatan

Proses eksekusi terhadap apa yang sudah dirancang dan disiapkan untuk pembuatan *game*. Dengan adanya rancangan dan persiapan yang matang maka akan membuat semakin mudah dalam proses pembuatan *game*.

G. Publishing

Proses terakhir ketika *game* sudah selesai dibuat adalah *publishing game*, *publishing game* dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *Game* dapat *dipublish* menjadi *executable.exe* yang dapat langsung dimainkan tanpa harus *diinstall* terlebih dahulu dan juga bisa *dipublish* menjadi *setup.exe* yang mana harus *diinstall* terlebih dahulu sebelum dimainkan. Proses *publishing* dapat dilakukan dengan *software* yang digunakan atau dengan menggunakan *tool* tambahan.

1.10 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut.

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdapat teori yang digunakan untuk skripsi, pengertian game, tipe tipe game, elemen penyusun game dan hal lain yang mendukung pembuatan game.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang perancangan game, metode yang digunakan, dan desain antar muka.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang implementasi game, hasil dari penelitian, uji coba program, pemeliharaan system dan penerapan rencana implementasi.

5. BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan dan pembuatan game tersebut untuk tujuan pengembangan kedepan.

6. DAFTAR PUSAKA

Daftar pusaka memuat buku dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian