

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan media hiburan yang menarik dan menjadi salah satu pilihan untuk mengisi waktu senggang setelah beraktifitas. Perkembangan game sangat pesat dalam perkembangan teknologi. Dahulu game dimainkan secara langsung oleh manusia dengan objek permainannya, seperti bermain catur atau bermain congklak. Saat ini dengan perkembangan teknologi, game mulai dimasukkan ke dalam platform yang lebih canggih seperti play station atau mobile game. Peminat mobile game pun semakin meningkat karena dari segi ukuran lebih kecil dibandingkan play station dan mudah dibawa. Saat ini mobile game bisa digunakan pada beberapa sistem platform salah satunya adalah android.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar atau smartphone dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Game dengan sistem android pun semakin banyak digemari, karena saat ini smartphone dengan sistem android semakin banyak di pasaran dan bisa di dapatkan dengan harga yang terjangkau.

Buah dan sayuran adalah bagian penting dalam pola makan sehat yang ideal. Maklum saja, kandungan nutrisi di dalamnya adalah faktor penting untuk menjaga kesehatan tubuh, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak. Bagi anak-anak, nutrisi dari buah dan sayuran bahkan sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Mengonsumsi cukup banyak buah dan sayuran adalah bagian dari gaya hidup sehat dan dikaitkan dengan penurunan risiko penyakit kronis seperti kanker tertentu, penyakit kardiovaskular, stroke, dan diabetes.

Saat ini tanggung jawab orang tua adalah mengenalkan buah dan sayur agar anak mau mengonsumsi buah dan sayur, bisa melalui pengenalan langsung atau melalui video game. Kelebihan video game disini adalah anak-anak tidak hanya mengenal buah dan sayur saja, tetapi bisa juga sebagai sarana hiburan bagi anak. Maka dari itu game yang berjudul "FRUITS AND VEGETABLES" ini cocok di mainkan oleh anak-anak, sehingga anak-anak bisa bermain dan belajar mengenal buah dan sayur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yaitu Bagaimana membuat game FRUITS AND VEGETABLES ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game ini menggunakan software Construct 2

2. Game yang dibuat adalah game single player
3. Game ini memiliki 12 stage
4. Game ini ditujukan khususnya untuk anak usia 3 +
5. Game ini hanya menyusun dan mencocokkan buah dan sayur
6. Game ini hanya dimainkan pada perangkat Android
7. Game ini dimainkan secara offline

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat game android "Fruits And Vegetables"
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penulisan ini sebagai berikut:

Bagi Penulis

1. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan IT
2. Prasyarat kelulusan program studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan Skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil Skripsi.

Bagi Masyarakat umum

1. Alternatif hiburan yang dapat digunakan secara free dan legal
2. Sebagai sarana hiburan
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi developer game profesional.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Studi Literatur

Membuat desain atau gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam bagian game.

1.6.2 Pengembangan

Metode pengembangan mengacu pada Game Development Life

Cycle yang meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Initiation
2. Pre – Production
3. Production

4. Testing
5. Beta
6. Release

1.6.3 Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam game. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah game.

1.6.4 Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan game ini adalah tahapan pengujian. Pengujian ini dilakukan dengan mengujikannya ke perangkat smartphone berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, tentang game, metode pengembangan Game Development Life Cycle, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang setting game, ringkasan permainan, karakter, animasi, dan flowchart.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dan hasil uji coba game apakah sudah berjalan atau belum.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pembuatan game dan saran untuk perbaikan game guna mendapatkan hasil yang baik untuk pengembangan game selanjutnya

