

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game*, dari perkembangan teknologi ini muncul berbagai macam jenis *game* dari yang di mainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus, bahkan *game* dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang umur dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan survei *Agate Studio*, sebanyak 25% *game* dinikmati usia 18 tahun. Dan sebanyak 49% usia 19-40 tahun, dan sisanya sebanyak 26% berusia 50 tahun. Pesatnya perkembangan *game* di dunia dikarenakan oleh kebutuhan manusia yaitu hiburan. *Game* juga menjadi alternatif hiburan yang sangat digemari tidak terkecuali di Indonesia.

Bermain *game* tentu saja mengakibatkan dampak tertentu bagi *user* yang memainkannya, seperti halnya berdampak pada psikis maupun fisik yang memainkan *game*. Sesuai dengan perkembangannya *game* juga memiliki berbagai jenis *genre game* diantaranya *game quiz*, *game adventure*, *game racing*, *game strategy* dan lain-lain. Salah satu dari beberapa jenis *game* yang digemari adalah *game quiz*. Terbukti hasil *download* yang diperoleh *game* yang ber *genre quiz* ini sangat tinggi terutama *game quiz* tebak lagu Indonesia, yaitu 1 juta *download* pada *playstore*. *Game quiz* merupakan *game* yang mengasah otak dimana pemain berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar dan

mengumpulkan *score* atau nilai sebanyak mungkin. Gambar 1.1 merupakan contoh dari rating *game quiz*.



Gambar 1.1 Contoh Rating dari *Game Quiz*

Salah satu contoh *game* yang bergenre *game quiz* adalah *game* “Tebak Lagu Daerah”. *Game* tebak lagu daerah ini mengandung unsur pembelajaran dan pengetahuan akan lagu-lagu daerah yang ada di Indonesia. Namun *game* tebak lagu daerah yang pernah penulis buat sebelumnya masih mempunyai beberapa kekurangan seperti hanya bisa di mainkan dengan komputer saja, *level* di dalam *game* sebelumnya kurang fariatif dan penulisan *program game* menggunakan bahasa *program action script 2*.

Bahasa pemrograman *Action Script 2* tidak mendukung dalam pembuatan media aplikasi khususnya yang berbasis mobile. Sehingga penulis mengembangkan “Tebak Lagu Daerah” dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3*. *Action Script 3* sendiri merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi objek. Pada dasarnya *Action Script 3* dirancang

untuk memudahkan development dalam mengembangkan sebuah media aplikasi. Bahasa pemrograman Action Script 3 ini hanya terdapat pada *versi Adobe Flash CS 5* keatas, disini penulis menggunakan *Adobe Flash CS 6*. Dengan *Adobe Flash CS 6* penulis bisa membuat aplikasi atau game yang berbasis mobile dengan menggunakan *Action Script 3*.

Dari permasalahan di atas penulis mencoba mengembangkan pembuatan *game* "Tebak Lagu Daerah". Kedepannya *game* tebak lagu daerah ini bisa dijalankan melalui *smartphone*, serta level di dalam *game* akan di tingkatkan sehingga menambah tantangan yang memainkan *game* ini, dan penulisan program *game* dengan menggunakan *Action Script 3*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

"Bagaimana mengembangkan *game* tebak lagu daerah versi dekstop menjadi *game* tebak lagu berbasis *Android* menggunakan *Action Script 3* ?".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas pembuatan aplikasi *game* ini perlu adanya pembatasan masalah yang jelas. Maka batasan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini bersifat *mobile based*, hanya dapat dijalankan pada *smartphone* android mulai dari versi 4.4 (*KitKat*).

2. *Software* pembuatan menggunakan *Adobe Flash CS 6*, *Adobe Audition*, *Corel Draw*, dan *Photoshop*.
3. Kategori *game* ini yaitu *Single Player*, yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja.
4. Aplikasi *game* ini berjenis *quiz*.
5. Aplikasi *game* ini menggunakan tampilan gambar berbentuk 2 dimensi.
6. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini khususnya usia dari 10 tahun keatas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Skripsi ini antara lain :

1. Dapat membuat aplikasi *game* "Tebak Lagu Daerah berbasis Android".
2. Mengetahui hasil analisis kualitas *game* "Tebak Lagu Daerah" yang dikembangkan.
3. Sebagai syarat kelulusan program Studi Strata (S1) serta untuk memperoleh gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian Skripsi adalah :

1. Manfaat bagi penulis :

Dapat mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan kemampuan

mengenai pembuatan *game* sebagai bekal setelah lulus dari UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta nantinya.

2. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta :

Diharapkan dapat menambah dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi dan memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

3. Manfaat bagi pengguna :

Manfaat pengguna *game* "Tebak Lagu Daerah berbasis Android" ini adalah bisa menjadi sarana hiburan serta pengguna dapat mengenal dan mempelajari lagu-lagu daerah di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan *game* "Tebak Lagu Daerah Berbasis Android Menggunakan *Action Script 3*" ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mendapatkan informasi data-data sesuai kebutuhan yang akan digunakan.

2. Metode Dokumentasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu catatan, buku, surat kabar dan lain sebagainya.

3. Metode Studi Literatur

Yaitu merupakan metode dengan teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang menunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi penyusunan laporan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahapan penelitian ini, peneliti menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisisnya. Metode analisis SWOT digunakan untuk menganalisis apakah game tebak lagu daerah versi dekstop layak untuk dikembangkan. Untuk penjelasan analisis SWOT kelayakan pengembangan game ini terdapat pada BAB III.

1.6.3 Metode Pengembangan Game

Metode pengembangan dalam aplikasi *game* ini menggunakan metode IGD (*Indie Game Development*). Metode *Indie Game Development* sendiri adalah metode untuk mengembangkan video *game* yang dibuat oleh individu atau tim kecil umumnya tanpa didukung keuangan penerbit video *game*. Dengan metode IDG (*Indie Game Development*) ,penulis akan mengembangkan game tebak lagu daerah versi dekstop menjadi *game* tebak lagu daerah versi mobile. Berikut merupakan tahapan dari metode *Indie Game Development*:

1. Penyusunan konsep *game*.
2. *Programming*.
3. *Testing* dan *debugging*.

4. Exporting file kedalam bentuk apk.
5. *Alpha* atau *Close Beta Test*.
6. *Release*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini akan disusun kedalam 5 bab yang di uraikan sebagai berikut ;

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang dasar teori yang menunjang pengembangan dan perancangan *game*, dan pengertian pengertian GDD (*Game Design Document*) serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa yang ada dan menjelaskan tentang perancangan *game* sesuai dengan GDD (*Game Design Document*).

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil proses pengembangan dan pembuatan *game* "Tebak Lagu Daerah" berbasis android.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi

