

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *gadget* dan teknologi makin canggih tiap tahunnya. Tidak heran jika berbagai produk *gadget* seperti *handphone* terus melakukan inovasi dan penyempurnaan produk, salah satu inovasi yang populer adalah *game mobile*. Secara umum *mobile game* merupakan permainan *video game* yang dimainkan diperangkat ponsel, baik *handphone*, *smartphone*, tablet dan *platform* sejenisnya. *Game* ponsel pertama adalah tetris pada perangkat ponsel Hagenuk MT-2000 dirilis tahun 1994 menandai perkembangan game HP.

Pada tahun 1997 Nokia merilis *game snake* tak kurang terdapat lebih dari 350 juta perangkat gadget di seluruh dunia. Tahun 2000 Nokia merilis NGage QD juga merupakan platform *game* yang berbasis symbian. *Game* berbasis JAVA (J2ME) makin meramaikan *industry game mobile*, berbeda dengan versi permainan *game mobile* sebelumnya, *game java* tersedia dalam *cross platform* dan bisa dimainkan diberbagai tipe *handphone*. Tahun 2008 Apple App Store muncul sebagai aplikasi yang dapat didownload untuk pengguna iPhone yang pertama untuk mendownload *content mobile* termasuk *game*. *Game mobile* sendiri juga dikembangkan lewat berbagai platform, beberapa yang populer antara lain Windows Mobile, Java, Apple iOS, Symbian, Google Android, Blackberry,

Adobe Flash dan masih banyak lagi. Saat ini Android menjadi sistem operasi terbanyak yang terdapat pada *smartphone* dengan berbagai merk *handphone* yang beredar dipasaran, lewat *smartphone* android secara tak langsung mengungkap *game mobile* menjadi makin populer. *Game* android dapat didownload di Google Play Store baik secara gratis maupun berbayar. Hal ini merupakan peluang besar untuk *development* berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang menarik bagi masyarakat. Oleh karena itu, penulis bermaksud merancang sebuah *game action* yang menjadikan tokoh Soekarno sebagai karakter utamanya, Tokoh Soekarno dipilih karena beliau adalah pelaku sejarah saat memproklamkan kemerdekaan Indonesia. Selain diharapkan untuk ajang hiburan, *game* ini dapat menjadi pembelajaran sejarah kemerdekaan bangsa Indonesia dalam meraih kemerdekaan dan menumbuhkan rasa cinta nasionalisme.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis berinisiatif untuk membuat *game* yang dengan alur cerita Soekarno melawan penidasan para penjajah Jepang untuk memproklamkan kemerdekaan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Game Perjuangan Misi Soekarno Menggunakan Construct 2 berbasis Android.

Pemilihan *Game Engine* Construct 2 karena aplikasi ini dapat membangun multifungsi dan tidak menggunakan coding dalam pembuatannya melainkan menggunakan sistem logika *klik and drop* beserta penguatan tampilan animasi, serta dalam tahap *ekspor* banyak kemudahan dalam menjadikan berbagai tipe file yang dapat di aplikasikan dalam berbagai sistem operasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul adalah bagaimana membuat Game Misi Soekarno Menggunakan Construct berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Game Misi Soekarno yang dapat dimainkan saat ini berisi 3 alur cerita (3 stage).
2. Game Misi Soekarno saat ini hanya dapat di jalankan pada ponsel yang bersistem operasi Android, minimal versi 2.3.1 (Gingerbread) ke atas.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Game ini tidak menggunakan sistem *High Score*.
5. Game yang dapat dimainkan saat ini masih belum menggunakan *database*.
6. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini khususnya dari umur 12 tahun keatas.
7. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a) Construct 2
 - b) Corel Draw X7
 - c) Cocoon.io

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan tentang cara membuat *game* menggunakan aplikasi construct 2.
2. Membuat *game* petualangan yang menceritakan perjuangan Soekarno dalam memproklamkan kemerdekaan bangsa Indonesia.
3. Memperkaya arsip *game* berbasis android karya UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA sebagai sarana hiburan yang edukatif.
4. Mengenalkan sejarah bangsa Indonesia yaitu proklamasi Indonesia melalui permainan.
5. Memenuhi syarat kelulusan program pendidikan jenjang Strata 1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul Perancangan Aplikasi Game Perjuangan Misi Soekarno Menggunakan Construct 2 berbasis Android ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a) Study keperustakaan (Library Research)

Yaitu pengumpulan data dari literatur yang berupa artikel-artikel di internet, majalah, buku-buku yang relevan dengan landasan teori atas masalah yang diteliti agar diperoleh suatu pemahaman yang mendalam serta menunjang proses pembahasan mengenai masalah-masalah yang telah didefinisikan.

b) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah-masalah yang akan dipecahkan.

1.5.2 Metode Pengembangan

Indie game development adalah suatu video game yang dibuat orang perorang (individu) atau suatu tim kecil tanpa dukungan dari penerbit *video game*.

1.5.3 Pengujian

Dilakukan setelah selesai membuat *game* dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka dan dasar, yakni membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang tujuan umum, identifikasi masalah, analisis kebutuhan informasi, dan analisis kelayakan.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan sistem dimulai dari perancangan sistem sampai dengan implementasi program.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dari hasil dan implikasi manajerial yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data internet.