

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembang teknologi semakin cepat termasuk pada kemajuan teknologi pembuatan game. *Game* yang bertujuan hanya untuk hiburan dan mengisi waktu luang, sekarang dijadikan sebagai kegiatan sehari-hari, kategori game sendiri banyak ragamnya, contohnya *Action, Adventure, Strategy, Simulation, Sports, FPS (First or Third Person Shooter)*, dan masih banyak kategori *game* lagi.

Menurut gs.statcounter.com memaparkan antara *Mobile, Desktop, Tablet* banyaknya perangkat yang dibeli dan digunakan adalah *Mobile* dengan 51,72%, sedangkan *Desktop* 47,42% dan *Tablet* 0,86% (November 2018), maka dari itu hal ini menjadi alasan untuk merancang, membuat, dan mengembangkan *game* yang ada di *Mobile*[1].

Setiap perangkat *Mobile* tentunya memiliki OS (*Operating System*) gs.statcounter.com juga memaparkan survei mengenai OS yang banyak digunakan di *Mobile* (November 2018) yaitu *Android* 72,23%, *iOS* 24,55%, *KaiOS* 1,12%, *Unknown* 0,62%, *Windows* 0,39%, *Samsung* 0,32%. Jadi bisa disimpulkan pengguna *Mobile* banyak menggunakan OS *Android* dengan persentase 72,23%[1].

Dengan adanya data diatas, penulis memilih untuk merancang, membuat, dan mengembangkan game yang berbasis *Android* yang berjudul "*Date Sim*" yang ber-genre *Adventure*. *Game* ini bertujuan untuk menghibur dengan *Storyline* nya yang bisa mendorong pemain untuk menyaksikan *Ending Storyline* nya.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana cara membuat *game* "*Date Sim*" menggunakan Ren'Py?

1.3. Batasan Masalah

1. *Game* "*Date Sim*" dimainkan secara *offline*.
2. *Game* "*Date Sim*" bersifat *single player*.
3. *Game* "*Date Sim*" ber-genre *Adventure*.
4. Menggunakan grafik 2D.
5. *Game* dibuat dengan menggunakan *game engine* Ren'py dan *Adobe photoshop CS6* sebagai pengolah grafik.
6. Permainan dapat disimpan dan diteruskan.
7. *Game* dapat dimainkan di *Android* dengan versi minimal 4.2
8. Pembuatan hanya sampai tahap testing

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat *game* "*Date Sim*" yang berbasis *Android* menggunakan Ren'py
2. Syarat kelulusan gelar Strata 1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a) Memenuhi syarat kelulusan S1 di Universitas Amikom Yogyakarta

- b) Memberikan kepuasan pribadi saat meneliti dan menghasilkan sesuatu

2. Bagi pemain

Game ini diharapkan tidak hanya menghibur tetapi juga dapat melatih pemain agar mau membaca karena *game* ini diharuskan membaca dialog yang ada.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan *game* "*Date Sim*" diuraikna sebagai berikut .

1. Metode Pengambilan Data

Pengambilan data menggunakan studi literatur, yaitu membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari buku, internet, jurnal, atau memainkan *game* yang mirip dengan hasil penelitian.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan *game* "*Date Sim*" menggunakan GDD (*Game Design Document*) yang ditulis oleh *Chris Taylor* (1999) yang telah dimodifikasi.

GDD meliputi:

1. Ringkasan permainan
2. Fitur
3. Pembangunan dunia permainan
4. Karakter permainan
5. Desain antarmuka

6. Detail dari permainan

3. Metode Implementasi

Dalam metode ini merupakan penerapan *game* sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras. Didalam *game* ini menggunakan perangkat lunak *Ren'Py Engine* dan *Adobe Photoshop*.

4. Metode Pengujian

Metode pengujian menggunakan *Black-box Testing*, dimana pengujian dilakukan oleh *Beta-tester* untuk menguji kesesuaian fungsionalitas permainan seperti interaksi antarmuka, desain visual, pengalaman bermain dan bagaimana alur permainan berjalan.

5. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan yang dimulai dari tahap perancangan, pelaksanaan, hingga pengujian untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan urutan persoalan yang dipaparkan dalam tulisan ini dari awal sampai akhir. Dimaksudkan untuk mengarahkan pembahasan secara sistematis guna menghindari pembahasan yang tidak terarah dan pada akhirnya cara sistematis ini menunjukkan suatu totalitas yang utuh dalam pembahasan skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan adalah :

a. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

b. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah serta memberikan penjelasan secara lengkap metode yang digunakan oleh peneliti sebagai kerangka pemecahan masalah.

c. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisis dan perancangan dan pembuatan *game* berbasis Android yang akan dibuat yaitu meliputi metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan *game* dengan menggunakan *Ren'Py Engine* dan *Adobe Photoshop CS6*

d. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab pembahasan ini menjelaskan proses pembuatan dan hasil uji coba dari *game* tersebut.

e. BAB V : PENUTUP

Bab ini Berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta saran-saran perbaikan kelemahan-kelemahan untuk pengembangan lebih lanjut.