

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lahirnya *smartphone* membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Adanya *smartphone*, manusia dengan mudah saling berkomunikasi walaupun jaraknya ratusan kilometer. Tidak hanya untuk berkomunikasi, *smartphone* juga dapat menjadi media hiburan seperti berfoto, menonton video, maupun bermain *game*. Pengguna *smartphone* juga dapat mengunduh berbagai aplikasi sesuai dengan keinginannya. Setiap *smartphone* memerlukan sistem operasi supaya bisa menjalankan aplikasi yang ada di dalamnya. Salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang kini berkembang pesat adalah Android.

Android adalah nama *software* yang dipakai pada perangkat *mobile/smartphone* yang mencakup berbagai komponen, yaitu sistem operasi *middle-ware* dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google. Jadi, Android ini mencakup keseluruhan aplikasi, mulai dari sistem operasi hingga pengembangan aplikasi itu sendiri. Pengembangan aplikasi pada sistem operasi Android ini menggunakan dasar pemrograman Java. Platform pengembangan aplikasi Android yang merupakan bagian dari Android memiliki lisensi *open-source* atau terbuka, sehingga semua orang dapat membangun aplikasi yang kaya dan inovatif.

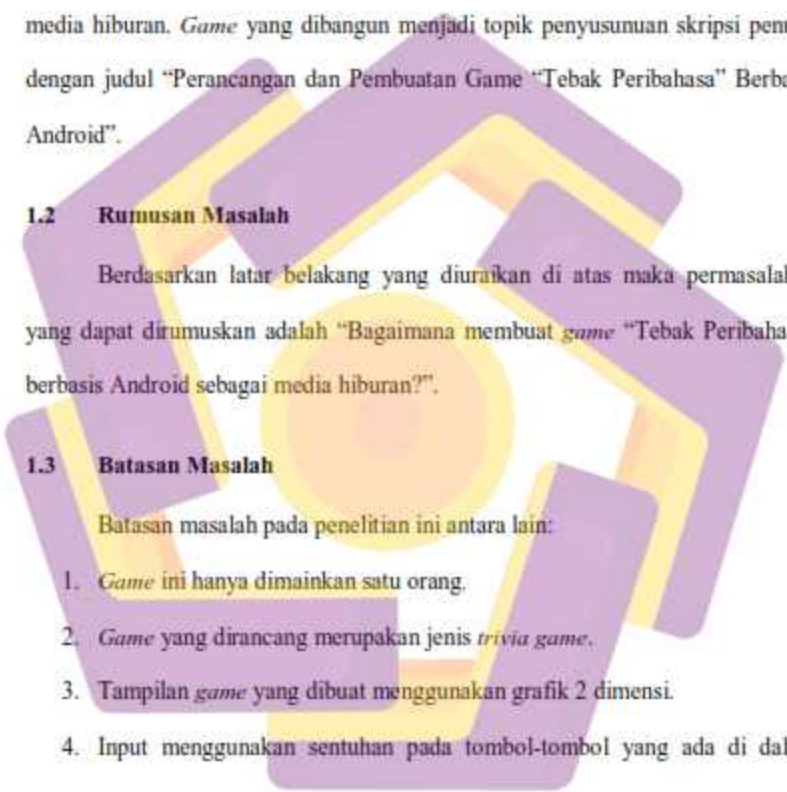
Perkembangan jaman saat ini juga membawa pengaruh terhadap cara manusia untuk menghibur diri. *Mobile game* sekarang menjadi media hiburan favorit untuk setiap kalangan. Secara teknis, *game* menggunakan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan melalui piranti video. Bermain *game* dalam piranti *smartphone* ini sangatlah menyenangkan karena dapat dengan cepat menghilangkan stres maupun kejenuhan tanpa harus memikirkan kapan dan di mana untuk memainkannya.

Saat ini kepopuleran *smartphone game* di dominasi oleh perangkat Android. *Game* Android memiliki bermacam-macam *genre*, salah satunya *trivia*. *Trivia* merupakan *genre game* ringan yang menarik untuk dimainkan. *Genre trivia* merupakan *game* dimana pemain tidak memerlukan komitmen jangka panjang untuk memainkannya dan *genre game* ini mudah dimainkan untuk kalangan usia 10 tahun keatas. Pengembang *game* yang membuat *game*-nya dengan *genre trivia* ini biasanya mengangkat topik tentang hal – hal yang ada di lingkungan sekitar.

Peribahasa Indonesia menjadi tema yang menarik untuk dijadikan *game trivia*. Kalimat peribahasa Indonesia memiliki struktur susunan yang tetap. Peribahasa Indonesia mengungkapkan makna secara tersirat yang dapat dipahami oleh pendengarnya atau pembacanya karena sama-sama hidup dalam ruang lingkup budaya yang sama. Terdapat banyak sekali peribahasa Indonesia seperti yang ada pada buku “Edisi Lengkap 1007 Peribahasa Indonesia”. Buku tersebut berisi kumpulan peribahasa berbahasa Indonesia dengan maknanya yang dapat dipakai sebagai soal di dalam *game trivia*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk membangun *game* dengan nama “Tebak Peribahasa” yang mengangkat tema peribahasa berbahasa Indonesia yang berpedoman pada buku “Edisi Lengkap 1007 Peribahasa Indonesia” pada perangkat Android yang diharapkan dapat menjadi media hiburan. *Game* yang dibangun menjadi topik penyusunan skripsi penulis dengan judul “Perancangan dan Pembuatan *Game* “Tebak Peribahasa” Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat *game* “Tebak Peribahasa” berbasis Android sebagai media hiburan?”.


1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. *Game* ini hanya dimainkan satu orang.
2. *Game* yang dirancang merupakan jenis *trivia game*.
3. Tampilan *game* yang dibuat menggunakan grafik 2 dimensi.
4. Input menggunakan sentuhan pada tombol-tombol yang ada di dalam *game*.
5. *Game* ini terdiri dari 3 level permainan.
6. *Game* ini terdiri 30 soal pada level 1 dan 2, serta 20 soal di level 3.

7. Materi di dalam *game* ini hanya menggunakan peribahasa berbahasa Indonesia yang berpedoman pada buku “Edisi Lengkap 1007 Peribahasa Indonesia” oleh Sigit Daryanto dkk.
8. *Game* ini hanya dimainkan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android minimal versi Gingerbread.
9. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game* ini yaitu GameMaker Studio dengan perangkat lunak pendukung Android Software Development Kit (Android SDK), Java Development Kit (JDK) serta Adobe Photoshop CS6 dan CorelDraw X5 sebagai pengolah visualnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian penulis yaitu:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata I Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan *game* berbasis Android yang dapat menjadi media hiburan.
3. Mampu memahami pengembangan *game* dari proses perancangan hingga membangun sebuah *game*.
4. Sebagai motivasi penulis untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai bekal ilmu penulis dalam membangun *game* berbasis Android.
 - b. Menambah pengetahuan tentang *game* dengan *genre trivia*.

- c. Sebagai sarana untuk menuangkan ide penulis dalam bentuk *game*.
2. Bagi mahasiswa
 - a. Sebagai referensi untuk mahasiswa dalam penyusunan skripsi yang bertema tentang pembuatan *smartphone game* pada sistem operasi Android.
3. Bagi kalangan umum
 - a. Sebagai media hiburan di saat jenuh.
 - b. Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan *game* yang sejenis.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pencarian literatur dari buku, jurnal, artikel-artikel di internet yang terkait dengan pengembangan *game* Android yang akan dibuat.

2. Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional serta membangun konsep perancangan dalam bentuk *game design document*.

3. Implementasi *Game*

Metode ini akan dilakukan penerapan dari bahasa pemrograman untuk menyatukan aspek-aspek yang dibuat di tahap sebelumnya sehingga menjadi sebuah *game*. Dalam penulisan kode, teknologi yang digunakan adalah GML.

4. Uji Coba *Game*

Setelah *game* selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian terhadap *game* untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan kebutuhan fungsi yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan berupa metode *black box testing* dan pengujian pada *device*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan tentang tinjauan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan *game* dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Merupakan bagian yang menjelaskan teknis analisis kebutuhan sistem dan perancangan *game* itu sendiri

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* yang dibangun dalam bentuk laporan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

