

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game sendiri terbagi menjadi dua yaitu game modern, game model terbaru yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi canggih sehingga pemain tidak perlu melakukan banyak aktivitas fisik serta game tradisional yaitu game sederhana zaman dulu yang biasanya memerlukan lebih banyak aktivitas fisik ketika memainkannya.

Salah satu game tradisional yang ada di Indonesia adalah Permainan Egrang. Game Egrang ini sendiri merupakan permainan tradisional yang terbuat dari dua batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpuan bawahnya menggunakan bambu yang agak besar. Permainan ini sudah tidak asing lagi, meskipun di berbagai daerah dikenal dengan istilah yang berbeda-beda. Permainan Egrang ini sudah ada sejak zaman dulu dan merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan fisik serta keseimbangan tubuh.

Seiring perkembangan zaman, eksistensi permainan egrang pun mulai dilupakan. Hal tersebut disebabkan karena permainan egrang tidak mengalami banyak inovasi karena cara bermainnya hanya menyeimbangkan tubuh dan menjatuhkan lawan saja. Dengan metode cara bermain yang bisa dibilang sudah ketinggalan zaman tersebut, akhirnya semakin ditinggalkan orang-orang

khususnya anak-anak karena zaman sekarang, anak-anak lebih tertarik dengan game modern yang terus menawarkan inovasi terbaru dalam setiap permainannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis termotivasi untuk membuat Game Balapan Egrang Berbasis Android Menggunakan Game Maker Studio yang bertujuan agar Game Egrang bisa dimainkan dan dikenal oleh banyak anak-anak zaman sekarang.

Diharapkan dengan dibuatnya Game Balapan Egrang berbasis Android ini, masyarakat khususnya anak-anak bisa mengenal Permainan Tradisional Egrang serta bisa ikut melestarikanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan masalah yang akan dibahas, yakni: Bagaimana membuat game Balapan Egrang Berbasis Android menggunakan Game Maker Studio.

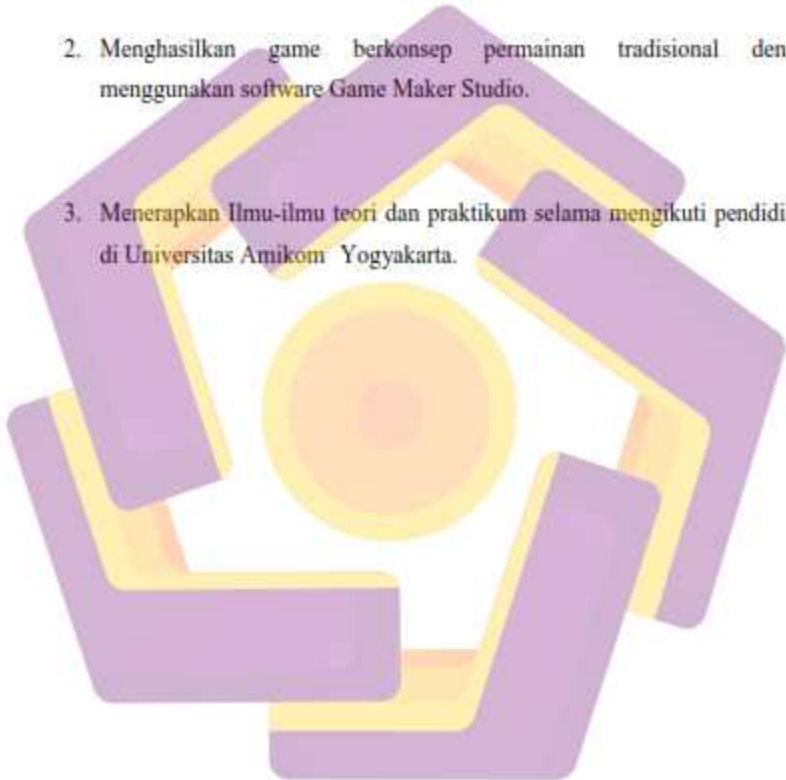
1.3 Batasan Masalah

Agar game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game Balapan Egrang ini memiliki genre game racing.
2. Game Balapan Egrang ini berbasis android.
3. Game ini hanya memiliki 3 level yang bisa dimainkan.
4. Game ini merupakan game single player.
5. Game ini dibuat menggunakan game maker studio.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat game berkonsep permainan tradisional untuk kalangan anak-anak yang sudah mampu membaca dan memahami gambar, serta diharapkan dapat memperkenalkan permainan tradisional egrang kepada anak-anak zaman sekarang agar tidak punah.
2. Menghasilkan game berkonsep permainan tradisional dengan menggunakan software Game Maker Studio.
3. Menerapkan Ilmu-ilmu teori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.



1.5 Manfaat Penelitian

Dari Penelitian yang dilakukan ini diharapkan, memiliki manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian ini bagi penulis, sebagai mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA adalah sebagai berikut :
 - a. Mengembangkan ilmu serta wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
 - b. Mengasah kemampuan penulis dalam membuat game mobile berbasis android.
 - c. Menambah wawasan akan permainan-permainan tradisional.
2. Manfaat penelitian ini bagi masyarakat umum adalah sebagai berikut :
 - a. Melatih dan mengasah ketrampilan anak-anak.
 - b. Sebagai media hiburan agar menambah wawasan pengetahuan akan permainan tradisional bagi masyarakat khususnya anak-anak.
 - c. Sebagai media untuk melestarikan budaya zaman dulu.
3. Manfaat penelitian ini bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA sebagai berikut :
 - a. Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengambil skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini metode yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat game balapan egrang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a) Metode Arsip

Merupakan metode pencarian data bersumber dari buku-buku, jurnal, internet atau literatur lain yang dibutuhkan sebagai referensi penulis dalam melakukan penelitian.

1.8 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan adalah sebuah proses untuk mendapatkan informasi, model, spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan klien/pengguna. Kedua belah pihak, yaitu klien dan pembuat perangkat lunak terlibat aktif dalam tahap ini. Informasi yang diperoleh dari klien/pengguna inilah yang menjadi acuan untuk melakukan desain perangkat lunak.

Ada 3 faktor yang harus dipenuhi ketika melakukan analisa kebutuhan ini yaitu : lengkap, detail, dan benar. Lengkap artinya semua yang

diharapkan oleh klien telah didapatkan oleh pihak yang melakukan analisa. Sedangkan detail maksudnya adalah berhasil mengumpulkan informasi yang rinci sampai hal-hal yang kecil. Semua data dari analisa kebutuhan ini haruslah benar, sesuai apa yang dimaksud oleh klien, bukan benar menurut apa yang difikirkan oleh pihak yang melakukan analisa.

b. Analisis Kelayakan

Teori ini memiliki fungsi untuk mengetahui kelayakan terhadap proyek sistem.

1.9 Model Proses

Extreme Programing (XP)

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode pengembangan software yang termasuk dalam Agile Software Development. XP menggunakan pendekatan object-oriented. Dalam XP, terdapat 5 nilai yang menjadi pondasi yaitu *communication, simplicity, feedback, courage, dan respect*. Komunikasi yang efektif antara pengembang perangkat lunak dan pihak-pihak yang terlibat sangatlah penting. Dalam XP, desain dijadikan kebutuhan intermediate. Desain dibuat sesederhana mungkin agar mudah mengimplementasikan code. Disini dapat terjadi perubahan struktur desain atau perubahan source code tanpa

mengubah fungsi utamanya (*refactoring*). Feedback akan diberikan saat peningkatan dan pengimplementasian perangkat lunak.

1.10 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori yang mendasari penelitian ini meliputi, sistem operasi android, perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi, serta tahapan-tahapan perancangan perancangan game balapan egrang ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode analisis yang digunakan, alat dan bahan penelitian yang digunakan serta alur penelitian dari aplikasi game yang akan dibuat nanti.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai rancangan sistem yang meliputi perancangan perangkat keras dan perangkat lunak, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, serta hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat penulis setelah melakukan penelitian ini dan saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, agar bermanfaat bagi penulis dan lainnya, sehingga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

