

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game di dunia mobile sudah sangat jauh berkembang dari beberapa tahun yang lalu. Salah satu mobile game yang sedang marak dikembangkan adalah game untuk Android Smartphone. Android telah menjadi sistem operasi mobile yang banyak diminati pengguna, hal ini dibuktikan dari riset yang dilakukan oleh Gartner tentang pangsa pasar berbagai smartphone, pangsa pasar Android naik lebih dari dua kali lipat dari tahun 2010 sampai tahun 2011.

Game dengan jenis permainan panjang yang tidak mempunyai akhir atau *endless game*. Game berjenis seperti ini di buat untuk mengisi waktu luang karna tidak di butuhkan pemahaman yang sulit untuk memainkan permainan, idealnya dalam *endless game* hanya memiliki satu tipe permainan seperti halnya *flappy bird* dan memiliki daya Tarik yang membuat user atau pemain untuk mencoba berulang-ulang.

Ada banyak software untuk membuat game engine, seperti : Cry Engine 3, Unreal Development Kid (UDK), Source Engine, GameMaker Studio. Game Maker Studio adalah sebuah tool atau alat untuk men develop semua game dengan mudah dan cepat. Fitur-fitur yang terdapat pada GameMaker Studio ini dapat dengan cepat pengembang pelajari. Dalam GameMaker Studio ini juga disediakan tempat untuk

pengembang mempublish game pengembang secara online dan disediakan juga pilihan apabila pengembang akan membuat game pengembang bisa dimainkan pada Android, IOS, Mac, bahkan Windows 8. Untuk membuat game menggunakan GameMaker Studio pengembang juga membutuhkan software pendukung seperti Adobe Photoshop, Android Software Development Kit (Android SDK), Android Native Development Kit (Android NDK), dan Java Development Kit (Android JDK). Selain itu kreativitas, inovasi, imajinasi dan pemahaman logika juga sangat berpengaruh dengan kualitas game yang dibuat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TAP MYKONG BERBASIS ANDROID” akan dikembangkan sebuah game bergenre endless game dengan judul game “Tap MyKong” dengan menggunakan Game Maker :Studio.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membuat Game “Tap MyKong” yang dapat dijalankan pada Smart Phone Android menggunakan Game maker: Studio.

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dibuat suatu game sesuai batasan masalah berikut :

1. Game ini ber-genre *Endles Game*.
2. Game ini memiliki main menu:
 - a. Play
 - b. about
 - c. help
 - d. sound.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Game ini dijalankan secara offline.
5. Game ini dibuat menggunakan *Game Maker Studio* dan *Corel Draw* sebagai software pendukung untuk membuat grafik.
6. Game ini menggunakan grafik 2D.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud Penelitian adalah :

Sebagai tahap akhir syarat penentuan kelulusan program Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan Penelitian adalah :

Menghasilkan game "Tap MyKong" yang bergenre endless game yang bisa dimainkan pada platform android yang memiliki fitur :

- a) Pencatat skor tertinggi tiap akhir permainan
- b) Tombol kembali ke menu utama
- c) Pengaturan suara efek dan music
- d) Terdapat fitur help yang dapat membantu player memainkan permainan ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini di antara lain :

1. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk membuat dalam memajukan industry *game* di Indonesia.
2. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar *game* dan alternatif *game* pada genre *Endless running*.
3. Sebagai bahan pembelajaran untuk *user* yang ingin lebih mengenal *GameMakerStudio*.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan game.

2. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis system adalah

- a) Analisis kebutuhan system
- b) Analisis Kelayakan sistem

3. Metode Pengembangan game

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan game "Escape Bunny" adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori – teori mengenai : Konsep dasar Game, Konsep Pengembangan Game, Android, Perangkat Lunak yang Digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas perancangan game Tap MyKong dan pemodelan Game Tap MyKong.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap *fungsi* utama yang dibuat, pengujian untuk game project berupa *blackbox testing*.

BAB V PENUTUP

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