

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana pendidikan dan hiburan. Selain untuk mengisi waktu luang *game* juga dapat digunakan untuk mengusir penat dan lelah setelah menjalankan rutinitas harian. Salah satu *game* yang banyak digunakan saat ini adalah *game* *smartphone* karena sifatnya yang mudah dibawa, relatif murah serta mudah didapatkan di toko aplikasi *online*. Laporan yang dirilis *MoboMarket* (Toko aplikasi *Android*) selama kuartal pertama tahun 2015, *MoboMarket* mencatat sebanyak 361.000.000 aplikasi telah diunduh oleh para penggunanya di Indonesia, dan *game* merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh yakni sebanyak 45,61%. Sementara aplikasi-aplikasi sosial media dan aplikasi fotografi menempati posisi kedua dan ketiga dengan jumlah unduhan masing-masing 11,64% dan 10,20%.

Riset yang dilakukan di akhir tahun 2014 oleh *App Annie* (Sebuah lembaga yang fokus menganalisis pergerakan industri mobile) menyebutkan bahwa Indonesia masuk dalam jajaran negara yang paling banyak mengunduh *game* berplatform *android*. Riset *App Annie* juga menyebutkan bahwa di regional Asia tenggara, jumlah pengunduh aplikasi di *Google Play Store* jauh melampaui jumlah pengunduh di *Apple App Store* dengan rasio pengunduhan 4:1. Ini merupakan salah satu bukti bahwa trend penggunaan *smartphone* berplatform *android* lebih banyak di banding dengan pengguna *smartphone* berplatform *iOS*.

Banyaknya laporan mengenai trend peminat *game* berbasis *android* melatar belakangi para pengembang (*developer game*) berlomba untuk membuat dan memasarkan *gamenya*. Sayangnya dari sekian banyak *game* yang beredar, sebagian *game* berisi konten kekerasan, terorisme, pornografi, dan drug. Padahal faktanya pengguna *game* tidak hanya dari kalangan dewasa saja melainkan juga kalangan anak-anak yang notabene masih dalam masa perkembangan mental. *Game* yang berisi konten kekerasan, terorisme, pornografi, dan drug tentu tidak pantas untuk dimainkan, apalagi oleh anak-anak dibawah umur karena dapat merusak perkembangan mental dan moral anak. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis memilih judul skripsi "*Pugit The Little Farmer*" sebagai alternatif *game* yang dapat dimainkan oleh anak - anak yang mengandung muatan positif semacam ajakan untuk bertualang dan mengasah keberanian anak menghadapi beragam tantangan untuk mencapai suatu cita - cita atau tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang game "*Pugit The Little Farmer*" pada sistem operasi berbasis *android*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuat batasan-batasan masalah agar tidak menyimpang dari ruang lingkup masalah yang ditentukan. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game Pugit The Little Farmer* bersifat *single player*.
2. *Pugit The Little Farmer* ini bersifat *offline*.
3. *Pugit The Little Farmer* ini terdiri dari 3 *level*.
4. *Game Pugit The Little Farmer* tidak terdapat fungsi *save game*.
5. Target pengguna anak-anak dan remaja usia 7-15 tahun.
6. *Software* yang digunakan untuk membuat game ini yaitu *Game Maker Studio, Android SDK, Android JDK, Android NDK, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, adobe soundbooth*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian adalah:

1. Membuat *Game "Pugit The Little Farmer"* sebagai alternatif hiburan bagi anak-anak.
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan game.
 - b. Menambah wawasan mengenai Game Maker Studio.
 - c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.
2. Manfaat bagi masyarakat umum
 - a. Mendorong dan menginspirasi untuk belajar membuat dan mengembangkan *game*.
 - b. Sebagai referensi pembelajaran dalam pembuatan game menggunakan *Game Maker Studio*.
 - c. Sebagai alternatif hiburan bagi pengguna android.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan sumber pustaka berupa buku, jurnal, dan literatur lainnya yang berhubungan dengan pembuatan *gameAdventure*, *android*, dan informasi tentang dunia pertanian.

2. Metode Wawancara

Mengajukan wawancara terhadap beberapa anak usia 7-15 tahun mengenai jenis (*genre*) *game* yang paling sering di mainkan.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah IGD (*Indie Game Development*) yang terbagi menjadi beberapa tahap utama :

1. Konsep (*concept*)
2. Desain (*design*)
3. Implementasi (*implementation*)
4. Testing (*testing*)
5. Distribusi (*distribution*)

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar pembelajaran yang mempunyai hubungan dalam pembuatan game tersebut.

BAB III PERANCANGAN GAME

Pada bab ini membahas tentang analisis dan proses perancangan game "*Pugit the little farmer*" yang meliputi konsep *game*, *gameplay*, struktur navigasi, *flowchart sistem*, perancangan *user interface*, perancangankarakter, pemilihan *audio*, dan perancangan *storyboard*. Yang mengacu pada konsep *GDD (Game Design Document)*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas tentang bagaimana proses pembuatan game "*Pugit The Little Farmer*" dalam *Game Maker Studio*, pembahasan tampilan dan script game. *Testing game* pada android virtual device, implementasi game pada perangkat android.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan laporan yang ditulis dan saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

