

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan salah satu hal yang banyak disukai masyarakat sebagai media hiburan yang sangat baik untuk menghilangkan kejenuhan dan bisa juga sebagai pengisi waktu luang serta sebagai hobi bisnis dan juga media pembelajaran untuk mencerdaskan otak seseorang. Dalam memainkan sebuah *Game* setiap orang memiliki ketertarikan akan macam-macam *Game*, dalam *Game* pun dibagi berbagai macam pilihan seperti Runging *Game*, Tetris *Game*, Puzzle *Game*, Adventure *Game* dan Saga *Game*.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan *Game* yang bersifat saga, adapun pengertian saga adalah Cerita rakyat (berdasarkan peristiwa sejarah yang telah bercampur fantasy). Bisa juga cerita lama yang bersifat legendaris tentang kepahlawanan yang terkenal atau sesuatu kisah petualangan yang mengagumkan. Di mana dalam sebuah *Game* ini terdapat sebuah alur cerita atau kisah *Game* di setiap levelnya.[1]

Cerita dari pengembangan *Game* ini mengenai sebuah karakter dalam bentuk Bear. Bear merupakan karakter beruang coklat yang ingin menyelamatkan kekasihnya yang sedang di culik oleh monster Srigata. Oleh dari itu penulis mencoba untuk mengaplikasikan penggunaan *Game* Android untuk menyampaikan sebuah alur cerita *Game* menjadi lebih menarik dan mudah dipahami maksud dari isi ceritanya.

Maka dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan *Game* Jungle Bear Saga Berbasis Android". Dengan menambahkan alur cerita

dalam permainan tersebut maka diharapkan *Game* menjadi lebih menarik bagi orang yang memainkannya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana Merancang *Game* Jungle Bear Saga Berbasis Android dan membuat alur cerita dalam *Game* tersebut?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya digunakan pada mobile phone yang mendukung pada system operation Android.
2. *Game* ini hanya dimainkan Single Player, artinya tidak perlu di hubungkan dengan jaringan dan untuk memainkannya hanya di mainkan satu orang saja.
3. *Game* ini hanya terdiri dari 4 level yang mana setiap levelnya mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun Maksud penelitian adalah, sebagai berikut:

1. Untuk membuat *Game* platform Android Jungle Bear Saga Berbasis Android
2. Untuk mengembangkan *Game* yang bersifat saga.

3. Untuk membuat *Game* yang bergenre *arcade Game*

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya di bidang Multimedia
3. Ikut berperan serta dalam memajukan industri *Game* di Indonesia

#### **1.5 Metode Penelitian**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Peninjauan dan pengamatan terhadap *Game* platform Android yang sedang populer, mencoba tutorial-tutorial pembuatan *Game* Android yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penyusunan penelitian.

###### **1.5.1.2 Metode Kepustakaan**

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, tutorial-tutorial, dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan skripsi ini dan akan di terapkan melalui aplikasi.

###### **1.5.1.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan digunakan untuk merancang desain tampilan *Game*. Selain itu untuk memudahkan alur aplikasi, menggunakan metode penelitian

multimedia dimana pengembangan ini memiliki beberapa tahapan antara lain : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Dsitribution.*

#### **1.5.1.4 Metode Implementasi**

Metode implementasi *Game* terdiri dari proses pengumpulan data perencanaan, perancangan/pembuatan, dan tahap uji coba. Untuk pembuatannya sendiri menggunakan Adobe illustrator dan Adobe flash .

#### **1.5.1.5 Metode testing**

Pada tahap ini adalah melakukan evaluasi system, yaitu menguji dan memastikan bahwa *Game* sudah berjalan sesuai dengan alur system secara keseluruhan

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang di gunakan penulis akan membuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab,yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan di bahas konsep dasar *Game*, defenisi Android, konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan *Game Jungle Bear Saga* Berbasis Android. Dari pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *Game*, Flowchart, sistem perancang audio, serta perancang user interface.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil uji coba *Game* secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *Game* serta hasil testing dan implimentasi dari *Game* yang di buat.

### BAB V PENUTUP

Di bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

