

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan suatu media hiburan bagi masyarakat saat ini, biasanya *game* bertujuan untuk mengisi waktu luang dan untuk bersenang-senang. *Game* juga merupakan salah satu cara yang efektif untuk memperkenalkan maupun mengedukasikan sesuatu. *Game* bergenre *arcade* adalah *game* yang mudah dimainkan sehingga akan terasa sangat menyenangkan apabila *game* bergenre *arcade* memiliki nilai edukasi. Berdasarkan rating *Entertainment Software Rating Board* (<https://www.esrb.org/ratings/search.aspx> diakses pada 07 Juni 2016) *game arcade* memiliki nilai bagi pengguna dalam kategori *everyone*.

Android merupakan salah satu sistem operasi ponsel pintar yang paling populer saat ini^[1], jumlah pengguna android saat ini mencapai 1,4 milyar pada bulan September tahun 2015 android juga memiliki *market share* mencapai 53,54 secara global. Hal ini menunjukkan bahwa android merupakan sistem operasi yang terus tumbuh saat ini dengan jumlah pengguna terbanyak dibandingkan dengan sistem operasi *smartphone* lain. di Indonesia android tumbuh begitu cepat bahkan salah satu tercepat pertumbuhannya di asia tenggara, berdasarkan riset dari MomoMarket yang dijelaskan dalam situs (<https://dailysocial.id/wire/mobomarket-merilis-laporan-tren-penggunaan-smartphone-android-di-indonesia-pada-kuartal-12015> diakses pada 07 Juni 2016) kuartal pertama 2015 sebanyak 361 juta aplikasi telah diunduh oleh pengguna *smartphone* di Indonesia dan *game* merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh oleh para pengguna *smartphone*

di Indonesia yaitu sebanyak 45,61%. Setelah *game* ada aplikasi sosial media sebanyak 11,64% disusul oleh aplikasi fotografi sebanyak 10,20%. Jenis *game* yang paling banyak diunduh adalah *game* yang ber-genre *casual* atau *game* ringan sebanyak 29,92% kemudian ada *arcade* 12,26%, *racing* 11,81%, *action* 10,19%, dan *sport* 6,33%.

Game Pak Tani sendiri merupakan *game* yang akan dibuat dan dikembangkan pada sistem operasi android. *Game* Pak Tani dapat dimainkan oleh semua kalangan, *game* ini mengharuskan pemain membantu pak tani mulai dari menanam, merawat, hingga memanen tanaman padi. Tokoh yang akan kita bantu adalah seorang petani tua, kita harus menolong pak petani tersebut dengan melewati beberapa level permainan dan hanya ada 3 level dalam setiap stage. *Game* ini mudah untuk dimainkan karena pengguna hanya perlu memilih apa yang di minta oleh pak tani.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara mengimplementasikan sisi teknis dalam pembuatan aplikasi *game* Pak Tani yang menarik dan mudah dimainkan sehingga membuat pengguna merasa senang dan terhibur memainkan *game* ini, sesuai dengan harapan penulis *game* ini bisa menjadi sarana hiburan dan media edukasi bagi penggunanya. *Game* Pak Tani akan dirancang menggunakan *software* Unity dan CorelDraw.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana membuat *game* “Pak Tani” berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat sebuah *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* Pak Tani ini memiliki *genre arcade game*.
2. *Score* didapat dengan menyelesaikan misi sesuai dengan levelnya.
3. *Game* ini dalam setiap *stage* memiliki 3 level, masing-masing level memiliki kesulitan yang berbeda.
4. *Game* ini dirancang untuk *single player*.
5. *game* ini memiliki main menu : mulai, teruskan, skor, tolong, dankeluar.
6. *Software* yang digunakan adalah *Unity 5.0*, *coreldraw X7*, dan *Adobe Photoshop CS6*.
7. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game* “Pak Tani” berbasis android untuk dapat menjadi sarana hiburan dan edukasi bagi penggunanya.
2. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaat Bagi Penulis :
 - a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK Amikom Yogyakarta.
 - b. Bisa menyalurkan ilmu yang didapat dari pembuatan *game* ini sebagai bekal ketika di luar STMIK Amikom.
2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum
 - a. Sebagai media hiburan dan edukasi yang menyenangkan untuk mengisi waktu luang dengan mudah, karena *game* ini berbasis android jadi bisa dimainkan kapanpun baik dari *smartphone* maupun tablet.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Literatur
2. Internet
3. Majalah

1.6.2 Metode Pengembangan

1. *Indie Game Development*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum, tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang konsep dasar *game*, android, metode pengembangan *indie game development* dan perangkat lunak yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang perancangan *gameoverview*, *gamerule*, perancangan *asset*, dan perancangan *flowchart*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

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