

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Salah satu *game* yang banyak digunakan saat ini adalah *game smartphone* karena sifatnya yang mudah dibawa, relatif murah dan 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 social 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 *industry 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 pengguna *smartphone* berplatform *iOS*.

Banyaknya *game* yang beredar pada saat ini banyak mengandung unsur kekerasan, terorisme, pornografi, dan *drug*. Oleh sebab itu dalam penelitian ini

penulis akan membuat game dengan judul “*Game Beat Mosquitoes*” sebagai *alternatif game* yang dapat dimainkan untuk semua kalangan yang mengandung muatan positif semacam ajakan untuk membasmi nyamuk dengan peralatan yang tersedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diambil rumusan masalah “*Bagaimana membuat Game Beat Mosquitoes In Android Smartphone?*”

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini dijalankan pada *platform* Android
2. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *Game Maker Studio*
3. Batasan fitur dalam *game* ini meliputi :
 - a. Karakter *game* ini hanya satu
 - b. Terdiri atas 3 *mode* kesulitan (*easy, normal, hard*)
4. Untuk semua kalangan
5. *Game* ini bersifat *offline*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah :

1. Membuat *Game Beat Mosquitoes In Android Smartphone* untuk menghibur dan dapat dimainkan oleh semua kalangan.

2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis :

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menjadi Pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* serta mampu mengembangkan sebagai bekal ketika lulus dari STMIK AMIKOM.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat Umum :

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam bermain *game* karena *game* ini dirancang untuk perangkat *smartphone android* yang bisa dibawa kemana-mana.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan *Game Beat Mosquitoes* penulis menggunakan metode *GDD (Game Design Document)* dan dikembangkan dengan metode *Indie Game Development*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam

mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan teori dasar yang mendasari analisis dan pembuatan *Game Beat Mosquitoes*. Terdapat kutipan dari buku-buku, website, maupun sumber literature lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini.

BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar pembuatan *game* serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan *game* tersebut.

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 dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA