

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dari antusias masyarakat yang menggunakan teknologi bukan hanya sekedar sebagai kebutuhan sampingan melainkan sebagai kebutuhan utama. Ditinjau dari peran ekonomi teknologi merupakan pendorong nilai tambah ekonomis [1]. Nilai tambah ini dinikmati para pelaku ekonomi, sehingga menaikkan kualitas kehidupannya. Dengan kenaikan kualitas kehidupan makan semakin besar pula dorongan untuk penciptaan nilai tambah agar peningkatan kualitas hidup itu berkesinambungan. Tidak hanya dalam segi ekonomi teknologi juga sudah merambah ke bidang lainnya meliputi kesehatan, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Dunia game saat ini berkembang sangat pesat seiring kemajuan teknologi yang ada. Game yang ada untuk anak – anak bahkan orang dewasa sekaligus kini tersedia banyak dari yang berbayar ataupun gratis. Game sebagai media hiburan sangat membantu mengembalikan keceriaan saat kita jenuh dan merasa bosan.

Beberapa waktu silam mungkin kita sempat dihebohkan dengan munculnya Nintendo, tapi seiring kemajuan teknologi komputer saat ini kita bisa menggunakan alat permainan yang tergolong sudah luar biasa majunya. Saat ini kita bisa menggunakan desktop , Playstation ataupun smartphone yang grafisnya sudah hampir bisa dikatakan luar biasa.

Seiring kemajuan teknologi yang sangat pesat, game saat ini bisa didapatkan secara mudah melalui internet, dan game yang paling digemari untuk mengisi waktu luang saat ini adalah game dengan format android. Game ini sangat menarik karena dapat dimainkan dalam smartphone yang praktis dibawa kemana-mana dan juga mempunyai grafis yang bagus.

Jenis gamepun bermacam – macam mulai dari *puzzle*, *action*, *adventure*, *strategy* dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu jenis game yang cukup menantang yaitu *action*, game *action* sering kali berkaitan dengan rintangan, dimana rintangan yang ada harus dipecahkan secara cepat, tepat dan akurat. Manfaat dari game ini yaitu melatih kecepatan reflek dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul.

Game sebagai media yang paling diminati oleh orang – orang yang ingin melepas penat serta kebosanan ini juga tidak lepas dari dampak tertentu dari para pemainnya. Baik dampak positif maupun dampak negatif. Banyak game yang memberi manfaat baik bagi pemainnya, namun adapula yang memberi dampak buruk seperti game yang mengandung unsur pornografi dan juga kekerasan.

Atas dasar itulah penulis ingin mencoba menghadirkan sebuah game berjenis *action*, yang berjudul “Berburu Bebek” sebagai media hiburan yang bermanfaat, menarik, mudah dimainkan dan bisa mengasah kecepatan reflek bagi pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat game “Berburu Bebek” berbasis Android dengan menggunakan Construct 2.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis akan membatasi semuanya sebatas :

1. Game ini ber-genre *action*.
2. Game ini bertipe 2 dimensi.
3. Aplikasi yang dibangun berbasis Android versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) ke atas.
4. Software yang digunakan adalah :
 - a. Construct 2
 - b. CorelDraw X4
 - c. Intel XDK
5. Penulis tidak membahas *software* lain, selain Construct 2, CorelDraw X4. Walaupun penulis menggunakan *software* lain untuk membuat game ini.
6. Kategori game ini adalah *single player*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pedoman dalam membuat Game Berburu Bebek berbasis android.
2. Membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai.
3. Untuk menerapkan ide – ide yang telah didapat dalam mengimplementasikan produk yang akan di buat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pada prinsipnya memiliki aspek manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah pengetahuan tentang jenis varian game android yang beredar.
2. Memberikan referensi bagi mahasiswa Amikom yang sedang menyelesaikan Tugas akhir.
3. Menambah kreatifitas dan kemampuan dalam membuat game.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan yaitu metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap metode ini sebagai berikut [2] :

1. *Concept* (konsep)
2. *Design* (perancangan)
3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)
4. *Assembly* (pembuatan)
5. *Testing* (pengujian)

6. *Distribution* (distribusi)

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini akan membantu mengarahkan penulisan laporan agar tidak menyimpang dari batasan masalah yang dijadikan sebagai kerangka penulisan dalam mencapai tujuan penulisan laporan Tugas Akhir sesuai dengan apa yang diharapkan. Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis – jenis game, metode pengembangan game, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian dan pembahasan dari tiap – tiap fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa *Beta testing* dan *Blackbox testing*.

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan Tugas Akhir.

