

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, perangkat multimedia sudah berkembang cukup pesat sehingga mempermudah orang untuk membuat sarana hiburan yang dapat menghilangkan rasa jenuh. Salah satu contohnya adalah game. Game merupakan suatu permainan atau hiburan berbentuk Multimedia yang memiliki tujuan-tujuan tertentu yang harus dicapai oleh seorang pemain agar dapat dimainkan secara maksimal dan menyenangkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka berakibat pada munculnya game-game baru dengan teknologi dan jenis permainan yang baru pula.

Jenis game pada awalnya hanya sebatas tampilan 8 bit dan sistem permainan yang sangat sederhana. Dari zaman penggunaan *pixel art*, kini telah berkembang menggunakan *computer graphic*. Dari jenis permainan yang sederhana kini telah menjadi kompleks dengan dibalut teknologi efek visual dan audio yang indah juga mendebarkan. Saat ini game dapat dimainkan dengan berbagai perangkat. Contohnya adalah perangkat komputer, *console*, dan *smartphone*. Bahkan saat ini sedang dikembangkan media canggih untuk memainkan sebuah game yaitu VR (*Virtual Reality*). Semua hal tersebut adalah suatu bukti otentik bahwa perkembangan teknologi game saat ini sudah jauh lebih baik.

Game telah menjadi salah satu alternatif pilihan untuk mengisi waktu luang, baik itu untuk melepas penat setelah beraktivitas maupun ketika

jenuh saat sedang menunggu sesuatu. Oleh karena itu dengan bermain game orang akan merasa terhibur dan dapat meredakan rasa jenuh.

Dari sekian banyak jenis game yang berkembang, saat ini yang nampak jelas adalah game *smartphone*. Bahkan dulu sistem operasi ponsel hanya berbasis Java, namun sekarang telah berkembang. Jenis yang saat ini sedang populer adalah sistem operasi iOS dan Android. Dengan semakin populer nya iOS dan Android, maka masyarakat cenderung memilih untuk menggunakan *smartphone* berbasis sistem operasi tersebut. Dampaknya adalah banyak masyarakat dari berbagai kalangan dan usia yang hampir semuanya menggunakan *smartphone* sebagai perangkat hiburan selain sebagai alat komunikasi.

Oleh karena itu didalam skripsi ini penulis ingin membuat sebuah jenis hiburan yaitu berupa game pada *smartphone* Android yang berjudul **The Sky Courler**. Game ini diharapkan dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang para pengguna *smartphone* saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana cara memanfaatkan media *smartphone* yang sudah menjadi *trend* masyarakat saat ini menjadi media hiburan yang menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya adalah :

1. Game ini dibuat untuk dimainkan secara *single-player*.
2. Game ini adalah game *smartphone* dan hanya dibuat untuk dapat dimainkan optimal pada sistem operasi Android versi 4.1 (*Jelly Bean*) ke atas.
3. Input yang digunakan hanyalah dengan menggunakan *touch screen* pada *smartphone* tersebut.
4. Game ini termasuk jenis game *ber-genre* Casual dan menggunakan sistem mengumpulkan point tertinggi.
5. Arena dan Stage terbatas. Hanya terdapat 2 Arena berbeda dengan masing-masing memiliki 6 Stage.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game yang dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengisi waktu luang.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis mendapatkan kesenangan tersendiri dari membuat game tersebut. Karena dengan dapat membuat sebuah game penulis merasa dapat mengembangkan ide-ide baru untuk membuat sesuatu yang baru yang sesuai dengan hobi. Dan juga dapat mengasah kreatifitas penulis untuk dapat membuat suatu media hiburan yang dapat menyenangkan banyak orang.

2. Pemain

Manfaat game bagi pemain adalah pemain dapat terhibur dan mengurangi rasa jenuh.

3. Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana informasi yang berguna dan referensi untuk dapat mengembangkan game baru dimasa mendatang.

1.0 Metode Penelitian

1.0.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, antara lain :

1.0.1.1 Metode Observasi

Merupakan metode pengambilan data dengan melakukan observasi untuk mengetahui kebiasaan masyarakat diwaktu luang dengan sasaran usia 10-25 tahun.

1.6.1.2 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

1.6.1.3 Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisis permasalahan atau situasi yang terjadi dengan lebih mendetail dari data-data yang telah diperoleh. Kemudian mencoba untuk menentukan atau mencari solusi untuk mengatasi rasa bosan masyarakat.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahap ini dilakukan sebagai gambaran atau rancangan dalam pengerjaan desain program selanjutnya. Terdiri dari :

1. Brainstorming

Dalam tahap ini, pencarian dari mulai ide game, ide cerita, genre game, cara pembuatan, pasar yang menjadi sasaran, dan bagaimana cara memasarkan dan mengedarkannya.

2. Storyline

Tahap ini adalah tahap pembuatan cerita dalam game. Karena game akan terlihat menarik jika ada suatu alur cerita yang menyertainya. Dan juga agar membuat pemain mengerti tujuan akhir dari game tersebut.

3. Storyboard

Fungsi storyboard adalah untuk membantu seorang programmer dalam membuat game berdasarkan susunannya. Dari mulai game dijalankan hingga bagaimana berjalan agar sesuai dengan storyline.

1.6.4 Metode Pengembangan

Tahap ini adalah bagaimana proses pembuatan dan pengembangan game ini berdasarkan hasil dari Brainstorming, Storyline, dan Storyboard dibuat. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Asset, Object, Background, Sounds.
2. Composing dan Positioning semua Asset, Object, Sound, dan Background pada layout game yang telah dirancang.
3. Pembuatan fungsi dan effect masing-masing Asset.
4. Programming.
5. Testing dan Debugging.
6. *Building* file mentah ke dalam file .apk agar *executable* di perangkat Android.
7. Proses *Quality Control* untuk memastikan game dapat berjalan lancar disemua perangkat Android.

8. Unggah file ke *Google PlayStore* agar dapat diunduh dan dimainkan oleh banyak orang (*Optional*).

1.6.5 Uji Coba Program (Testing)

Tahap pengujian program dilakukan untuk mengetahui bahwa program atau sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Untuk game ini sendiri, sebagai metode untuk uji cobanya nantinya akan menggunakan media *smartphone* Android milik beberapa rekan penulis (relawan). Setelah dirasa sukses barulah diunggah ke *PlayStore* milik Google, untuk mengetahui tingkat dan minat dari pengguna yang dapat dilihat dari jumlah *Download*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasan setiap babnya saling terkait satu sama lain. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game *smartphone* berbasis Android. Dan

juga membahas tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game “The Sky Courier” ini.

3. BAB III GAME DESIGN DOCUMENT

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dalam pembuatan game “The Sky Courier”.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game “The Sky Courier”.

5. BAB V PENUTUP

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

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literature – literature yang telah digunakan dalam proses pembuatan game tersebut untuk tujuan pengembangan kedepan.

7. LAMPIRAN – LAMPIRAN

Berisi tentang semua lampiran yang dibutuhkan untuk pembuatan skripsi ini.