

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan penting pada masyarakat modern, kehadiran dan inovasinya semakin ditunggu. Dan saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, perkembangan teknologi tersebut juga berdampak terhadap perkembangan dunia *game*, dimana *game* telah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat modern pada saat ini. *Game* disukai mulai dari anak-anak hingga orang dewasa diseluruh dunia yang mana *game* dapat menjadi sebuah alternatif untuk dapat menghilangkan stress dan kebosanan.

Perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. *Game* sendiri bukan hanya sarana untuk hiburan semata, akan tetapi *game* juga bisa dijadikan sebagai sarana pengetahuan dan himbauan kepada masyarakat luas. *Game* jenis inilah mejadi daya tarik dalam memberikan informasi karena terdapat ajakan positif yang tertera dalam *game* tersebut. Contohnya *game* Hay Day yaitu *game* tentang pertanian dan peternakan dimana player bertugas merawat serta menghasilkan berbagai macam tumbuhan dan daging untuk memenuhi quest yang telah diberikan.

Go Green menghimbau masyarakat untuk semakin mencintai alam dimana salah satunya jangan menebang pohon secara ilegal dan membuat hutan kita semakin gundul, karena sejatinya pohon itu merupakan paru-paru dunia, yang mana setiap detiknya pohon menghasilkan oksigen bagi makhluk hidup di Bumi. Melestarikan pohon sangat berguna bagi kita ataupun anak cucu kita nantinya dan agar bumi kita tidak semakin rusak dengan keadaan seperti saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah *game* dengan alur cerita mengenai penanaman pohon untuk menghasilkan oksigen dengan *genre game* yaitu simulasi. Untuk itu penulis mengangkat tema skripsi dengan judul Rancang dan Bangun Game “Ayo Menanam Sejuta Pohon” Berbasis Mobile Android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana menganalisis game Rancang dan Bangun Game “Ayo Menanam Sejuta Pohon” Berbasis Mobile Android ?
- 1.2.2 Bagaimana membuat *game* serta pesan didalam game “Ayo Menanam Sejuta Pohon” Berbasis Mobile Android ini dapat tersampaikan pada usernya.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Game "Ayo Menanam Sejuta Pohon" ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
2. Game "Ayo Menanam Sejuta Pohon" ini hanya dapat dijalankan pada ponsel yang bersistem android mulai dari versi 2.3.1 (Gingerbread) keatas.
3. Game "Ayo Menanam Sejuta Pohon" ini dibuat menggunakan Game Maker Studio.
4. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini khususnya dari umur 12 tahun keatas
5. Game "Ayo Menanam Sejuta Pohon" ini dimainkan secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* "Ayo Menanam Sejuta Pohon" berbasis mobile android
2. Menghasilkan sebuah *game* yang bisa menjadi sarana himbauan kepada user mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan pohon.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai pembuatan sebuah *game* sebagai bakal setelah lulus dari STMIK AMIKOM nantinya.

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.

3. Manfaat bagi user

Manfaat bagi user atau pengguna *game* Ayo Menanam Sejuta Pohon ini adalah bisa menjadi sarana untuk hiburan serta dapat menyerap pesan yang terdapat dalam *game* tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* Ayo Menanam Sejuta Pohon ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan untuk landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Observasi

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan contoh *game* yang akan buat agar dapat menjadi suatu perbandingan untuk menghasilkan *game* yang berbeda dari yang telah ada.

1.6.2 Metode Analisis

Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisisnya.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, Metode Pengembangan yang di gunakan peneliti adalah Game Development Life Cycle (GDLC).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan pembuatan *game*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

