

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sarana hiburan bagi setiap orang. Dengan adanya game maka dapat menghilangkan rasa jenuh. Game dapat dimainkan di berbagai perangkat. Salah satu perangkat yang bisa digunakan adalah perangkat mobile. Perangkat mobile mudah digunakan karena bisa dimainkan dimana saja dan hampir setiap orang memiliki. Oleh karena itu membuat sebuah game untuk perangkat mobile menjadi sebuah peluang yang besar dengan banyak perangkat mobile yang digunakan serta berkembangnya teknologi.

Perkembangan dunia game saat ini berkembang dengan cepat. Khususnya game untuk perangkat mobile semakin berkembang dan menjanjikan. Berdasarkan riset dari Digi-Capital game mobile akan mendominasi perkembangan game dibandingkan dengan game konsol. Keuntungan game mobile akan tumbuh dari 29 Milyar Dollar Amerika di tahun 2015 menjadi 45 Milyar Dollar Amerika di tahun 2018 dengan pertumbuhan 15 persen per tahunnya. Dari riset tersebut diprediksi game mobile akan stabil dan tidak akan ada perubahan posisi game mobile.

Game terdiri dari berbagai jenis mulai dari game perang, balapan, petualangan hingga ke arah game edukasi. Salah satu yang menarik adalah game puzzle. Dalam game ini pemain harus menyusun sebuah gambar yang dibuat acak menjadi kesatuan gambar yang utuh. Dalam game ini dibutuhkan kecermatan pemain dalam menyusun potongan gambar. Di dalam game ini juga dapat di masukkan unsur edukasi agar pemain juga

memperoleh tambahan pengetahuan dari game yang dimainkan.

Salah satu edukasi yang bisa dimasukkan ke dalam sebuah game adalah tentang Presiden – presiden di Indonesia. Dengan dimasukkan edukasi ke dalam sebuah game akan mempermudah dalam proses mengenalkan Presiden Indonesia ke masyarakat. Dengan tujuan agar masyarakat tetap dapat mengingat siapa Presiden yang pernah memimpin di Indonesia. Tidak hanya itu di harapkan juga dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat. Serta dapat menumbuhkan kembali rasa nasionalisme yang ada di masyarakat akan Negara Indonesia bahwa setiap Presiden yang pernah memimpin memberikan dampak positif bagi kemajuan Negara.

Dari uraian diatas maka penulis melihat adanya peluang untuk membuat game berbasis mobile tentang Presiden – presiden yang pernah memimpin ataupun yang saat ini sedang memimpin Indonesia. Oleh karena itu penelitian ini diberi judul **Analisis dan Perancangan Game Menyusun Potongan Gambar Presiden Indonesia “Presiden Puzzle” Berbasis Mobile.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana membuat sebuah game puzzle untuk perangkat mobile yang juga dapat digunakan sebagai media edukasi pengenalan Presiden – presiden yang memimpin di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game puzzle dibuat dengan menggunakan Adobe Flash.
2. Obyek yang digunakan adalah gambar Presiden-presiden yang memimpin di Indonesia.
3. Game dibuat untuk perangkat Android.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah ActionScript 3.0.
5. Perangkat lunak lain yang digunakan adalah Corel Draw X7 dan Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah game sekaligus sebagai alat untuk edukasi pengenalan Presiden – presiden di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a) Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan tahap analisis dari game yang meliputi :

- a. Analisis Game Sejenis
- b. Analisis Kebutuhan
- c. Analisis Kelayakan

1.5.3 Metode Perancangan

Merupakan tahap menentukan rancangan game yang akan dibuat meliputi :

- a. Perancangan Struktur Navigasi
- b. Perancangan Flowchart
- c. Perancangan Tampilan Antar Muka

1.5.3 Metode Pengembangan

Merupakan tahap pengembangan dalam membuat game yang dibuat meliputi :

- a. Menentukan Genre Game
- b. Menentukan Gameplay
- c. Produksi Game
- d. Testing
- e. Publishing

1.5.4 Metode Pengujian

Merupakan tahap pengujian dari game yang dibuat yang meliputi :

- a. Alpha Testing
- b. Beta Testing

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang landasan teori yang mendasari untuk melakukan penelitian serta kajian pustaka dari berbagai sumber.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan untuk membuat game "Presiden Puzzle" berbasis mobile.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan game dari produksi hingga publishing.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.