

## BAB.I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game yang ada di handphone. Dengan menggunakan handphone user bisa memainkannya dimanapun dan kapanpun user berada.

Seiring perkembangan game didunia terutama di Indonesia, membuat permainan tradisional Indonesia semakin tersingkirkan oleh permainan elektronik yang lebih modern. Tidak banyak anak-anak yang mengenal jenis-jenis permainan tradisional apalagi mereka yang hidup di perkotaan. Anak-anak sekarang lebih suka duduk santai sambil memainkan game yang ada di komputer maupun handphonenya tersebut dari pada bermain di luar rumah.

Salah satu contohnya adalah engklek. Engklek adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia. Permainan ini sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia dengan nama dan cara bermain yang berbeda-beda disetiap daerahnya. Namun dengan seiring perkembangan jaman permainan ini mulai ditinggalkan.

Demikian memberikan daya tarik dari permainan tradisional tersebut kepada anak-anak, penulis akan mencoba menghadirkan permainan “Engklek” salah satu dari permainan tradisional tersebut ke dalam dunia game di komputer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu, “Bagaimana cara membuat game untuk anak-anak yang menarik dan bisa bermanfaat, sehingga membuat mereka ingin mempraktekan game tersebut dalam dunia nyata?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, penulis membatasi masalah pada perancangan game Engklek:

1. Game “Engklek” merupakan game yang akan berjalan pada perangkat komputer ataupun gadget.
2. Game “Engklek” memiliki objek 2D.
3. Game ini hanya single player.
4. Game ini tidak perlu perlu dihubungkan dengan jaringan untuk memainkannya.
5. Software yang digunakan untuk merancang game tersebut antara lain: Adobe Flash, Adobe Photoshop, coreldraw.

#### **1.4 Maksud Penelitian**

1. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa game yang bermanfaat bagi diri sendiri dan anak-anak.
2. Untuk melestarikan atau menghidupkan kembali permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Membuat anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya di dunia nyata setelah memainkannya di komputer maupun di handphone.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang game.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka didalam penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

Adapun beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, yaitu :

##### **1.6.1.1 Metode Dokumentasi**

Metode ini mencakup kumpulan-kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan skripsi ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel-artikel lain yang berhubungan dengan game ini.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini mengacu pada pengumpulan data dengan bertanya langsung kepada pihak-pihak yang terkait, yang dulu pernah menggunakan permainan ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam mengidentifikasi masalah dalam pembuatan game Engklek, maka harus dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman. Panduan ini dikenal dengan analisis SWOT. Analisis SWOT adalah salah satu alat perencanaan strategis yang klasik. Dengan menggunakan kerangka kerja kekuatan (Strength) dan kelemahan (Weaknesses) sebagai faktor internal dan Kesempatan (Opportunities) dan Ancaman (Threats) sebagai faktor eksternal.

1. Kekuatan (Strengths)

Yang menjadi kekuatan pada game Engklek ini adalah system permainan mudah dimengerti.

2. Kelemahan (Weaknesses)

Pada game ini hanya dimainkan oleh single player.

3. Peluang (Opportunities)

Sedikitnya game tradisional yang dibikin mobile game

4. Ancaman (Threats)

Ancaman yang muncul adalah Kompetitor, game lain yang lebih bagus.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Dalam perancangan game ini terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan diantaranya: 1) Menentukan genre game, 2) Menentukan tool, 3) Menentukan gameplay, 4) Menentukan grafis, 5) Menentukan Suara, 6) Menentukan Timeline.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, yang diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB.I PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### **BAB.II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang sejarah game, pengertian game dan uraian tentang hal-hal yang berhubungan dengan game. Selain itu dalam bab ini juga akan diuraikan tentang tinjauan singkat sistem perangkat lunak digunakan.

#### **BAB.III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan

#### BAB.IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, dan juga mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan game.

#### BAB.V PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir berisikan uraian tentang saran dan kesimpulan dari apa yang telah ditulis untuk pengembangan yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku-buku ataupun sumber-sumber yang terjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.