

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya penggunaan *smartphone*, terutama yang berbasis android untuk kehidupan sehari-hari. Para pengguna *smartphone* berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa *browsing*, *e-mail*, bermain *game*, dan sebagainya.

Game merupakan media hiburan yang sangat populer saat ini. Didukung oleh jumlah pengguna *mobile game* di Indonesia yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Kemajuan teknologi yang ada membuat *game* menjadi andalan bagi seseorang untuk mengisi waktu luang, melepaskan rasa jenuh, menghilangkan rasa stres dan sebagainya.

Pada saat ini banyak sekali *genre game*, dan salah satunya adalah *Shooting Game*. *Shooting Game* adalah *sub-genre* dari *Action Game*, dimana pemain memainkan *game* tembak-menembak yang didalamnya biasanya berhubungan dengan senjata atau alat untuk menembak musuh dalam *game* tersebut. Untuk memainkan *game* ini juga memerlukan kecepatan refleks atau kecepatan gerakan, koordinasi mata dan tangan, juga *timing*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengangkat judul Penelitian dengan judul “Game Jungle Master Archery Berbasis Android” dengan

harapan untuk menghibur pengguna dan penikmat *game* dan sebagai sarana pembelajaran koordinasi tangan dan mata.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *Game Jungle Master Archery* yang dapat menghibur ?

1.3 Batasan Masalah

1. *Game* ini hanya berjalan di Platform Android
2. Inputan menggunakan *touch screen*
3. Animasi yang ada di dalam *game* menggunakan gambar 2D
4. *Game* ini memiliki 3 level
5. *Game* ini dibuat menggunakan *Game Maker Studio* dan *Corel Draw* sebagai *software* pendukung
6. Penelitian ini hanya sampai Tahap Implementasi dan *Testing*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam penelitian ini. Penulis membaginya menjadi dua kelompok yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam *game* nyata dengan harapan dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat.

2. Disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Strata-I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membuat *game* berbasis android yang mampu memberikan hiburan untuk penggunanya dan diterima oleh kalangan masyarakat.
4. Membuat *game* yang bersifat *user friendly* dan edukatif.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pembuatan *game*, maka teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi sangat dibutuhkan bagi peneliti untuk mendapatkan data mengenai keadaan dan potensi pasar *video game mobile* Android. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi pada situs aplikasi Google Play Store guna mengetahui keberadaan dan perkembangan *shooting game*.

2. Studi Literatur

Peneliti akan menggunakan literatur yang berhubungan dengan pembahasan mengenai *game Jungle Master Archery*, studi tersebut diperlukan agar dapat menunjang pengembangan *shooting game*.

1.5.2 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan peneliti menggunakan metode pengembangan *Game Design Document* (GDD).

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang pembuatan *game* ini, ruang lingkup, tujuan yang akan dicapai dan manfaat yang diharapkan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan penelitian ini, baik teori umum maupun teori khusus.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memuat analisis user melalui kuesioner, analisis terhadap *game* sejenis yang sudah ada, serta melakukan perancangan *game*, *flowchart*, dan perancangan antar muka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini memuat implementasi dari *game Jungle Master Archery* meliputi spesifikasi sistem, prosedur penggunaan dan hasil evaluasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya, dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan *game* ini di masa yang akan datang.

