

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya gaya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dapat membuat orang tertarik untuk menciptakan hal-hal yang baru dalam upaya mengembangkan kemampuan diri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat game berbasis android.

Game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video, sedangkan game berbasis android artinya game yang berjalan di platform android. Game juga merupakan suatu sarana untuk menghibur diri. Bermain game sangat efektif untuk menghilangkan stres dan mengasah kemampuan otak.

Dewasa ini banyak bermunculan jenis game terutama game berbasis android yang di kembangkan oleh berbagai macam *developer*, mulai dari developer besar hingga *developer* perorangan. Menurut riset yang di lakukan oleh sebuah perusahaan riset bisnis yang berbasis di San Francisco California (App Annie), Indonesia adalah negara yang paling banyak menyumbang jumlah pengunduh game *mobile* di *Playstore* untuk regional Asia Tenggara, dengan rasio jumlah pengunduh hingga 50% dari total pengunduh game *mobile* di Asia Tenggara.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Sistem operasi android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc. yang kemudian dirilis

secara resmi pada november 2007 dalam versi beta. Dan selanjutnya versi komersial pertama yaitu android 1.0 dirilis pada September 2008. Dan terus mengalami pembaharuan, yang terakhir android versi terbaru yaitu android Lollipop 5.0 dirilis pada 3 november 2014 lalu.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan. Dikutip dari *The Verge*, pada September 2015 pengguna android di dunia telah mencapai angka 1,4 milyar. Angka tersebut menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dari tahun sebelumnya yaitu bertambah sekitar 400.000 pengguna. Game yang terdapat di *playstore* sendiri masih di dominasi oleh game-game asing dengan cirikhas karakter dan jalan cerita yang sama sekali jauh dengan cirikhas Indonesia.

Mengacu pada data diatas, maka dibuatlah game berbasis android yang mengangkat cirikhas Indonesia baik itu dari karakter, Background, maupun jalan ceritanya dengan nama "Student Runners". Dengan harapan game "Student Runners" dapat mengakomodasi pemain game android yang ingin memainkan game dengan cirikhas Indonesia baik itu anak-anak maupun orang dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana membuat game berbasis android yang mengangkat tema Indonesia menggunakan Construct 2?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi pada bagaimana menghadirkan game berbasis android yang mengangkat tema indonesia. Mengingat luasnya materi yang akan dibahas maka penelitian ini akan dibatasi sebatas :

1. Game "Student Runner" hanya berjalan di sistem operasi android, minimal android versi 4.0.
2. Game "Student Runners" tidak memiliki tingkatan level.
3. Game ini terdiri atas permainan tunggal dimana karakter utamanya adalah seorang anak SD laki-laki bernama Ucok.
4. Software yang digunakan meliputi Construct 2, Adobe Illustrator CS6, dan Intel XDK.
5. Game "Student Runners" akan di unggah ke *playstore*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah game yang bertemakan tentang perjalanan anak SD Indonesia yaitu game "Student Runners".
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan peneliti selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan peneliti dalam merancang sebuah game android

2. Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan cirikhas Indonesia (khususnya anak SD) melalui game android.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Literatur

Mencari informasi berupa text, teori dan konsep dari buku-buku, jurnal, maupun modul kuliah yang dapat membantu dalam memecahkan masalah. yang berkaitan dengan proses pembuatan *game* menggunakan construct 2 .

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam penyelesaian game “Student Runners”.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan berisikan cara atau prosedur yang teratur dan sistematis.[14]

1.6.2.1 Metode *Indie Development*

Pembuatan game “Student Runners” ini menggunakan metode pengembangan *indie*, dimana metodenya dibuat secara mandiri. Berikut adalah urutan dari metode pengembangan indie.



Gambar 1. 1 Alur Metode Pengembangan Indie

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka peneliti dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan, didalamnya terdapat analisis kebutuhan sistem, struktur navigasi dan perancangan game secara umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan, merupakan tahapan yang dilakukan dalam pembuatan game, testing, dan mengunggah game ke playstore.

BAB V PENUTUP

Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang dapat dirangkum selama proses penelitian.

