

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan berada disekitar kita dan kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk bersenang-senang atau untuk pendidikan. Permainan adalah sebuah sistem yang setiap penggunaanya dalam hal ini pemain bersinggungan langsung dengan permasalahan buatan yang diciptakan, ditetapkan oleh suatu peraturan, yang pada akhirnya memiliki hasil yang dapat diukur. Jenis atau *genre* permainan ada banyak, diantaranya: olahraga, balapan, strategi, *arcade*, dan masih banyak lagi. Skripsi ini akan membahas pembuatan permainan dengan *genre arcade* yaitu Kelereng[1].

Kelereng adalah mainan bulat yang bening berukuran besar, sedang, dan kecil. Dari segi warnanya, ada warna susu yang putih atau bening dengan warnawarni didalamnya. Permainan kelereng ini dimainkan oleh beberapa anak dan minimal dua orang anak. Jika bermain untuk bersenang-senang, kelereng yang sama di tempatkan kembali kedalam ring dan kembalikan kepemiliknya setelah permainan berakhir. Jika untuk serius, para pemenang dari setiap permainan akan menyimpan semua kelereng yang di mainkan sebagai denda dan imbalan dari permianan yang di mainkan bersama itu. Permainan kelereng sendiri memiliki manfaat yaitu: mengatur emosi (relaks), melatih kemampuan berfikir, melatih kemampuan motorik, melatih kesabaran, melatih tingkat kecermatan dan

ketelitian, melatih kemampuan berkompetisi, melatih kemampuan sosial (menjalin pertemanan) dan bersikap jujur[2].

Untuk itu penulis membuat judul “Analisis dan Pembuatan Game Kelereng Berbasis Android”. Perancangan dan pembuatan game tersebut bertujuan untuk dapat memperoleh dari banyaknya manfaat yang ada dalam permainan kelereng tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang diatas, bagaimana merancang dan membangun game “Kelereng” yang menarik untuk memperoleh manfaat dari permainan kelereng?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

- 1) Game Kelereng ini dibuat untuk *mobile platform* ber-*armv7* dengan sistem operasi Android.
- 2) Game ini di rancang untuk dimainkan *multi player* namun hanya menggunakan 1 *device*.
- 3) Game ini terdiri dari 3 *stage*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game* Kelereng.
2. Sebagai media promosi permainan lokal.
3. Dapat memberikan hiburan serta dapat dimainkan semua kalangan baik anak-anak maupun dewasa.
4. Meningkatkan semangat para pengembang game lokal untuk berkreasi dengan membuat permainan tradisional Indonesia supaya dapat menjadi *game* yang mendunia.
5. Dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi mahasiswa mengenai perancangan dan pembuatan game berbasis Android
6. Sebagai syarat meraih gelar sarjana komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan dan pengaplikasian di dunia kerja.
2. Supaya tidak melupakan permainan tradisional kelereng yang pernah terkenal atau *booming*.
3. Dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pembuatan sebuah game supaya menjadi referensi untuk membuat game lainnya.
4. Dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan memberikan kemudahan untuk bermain kelereng dimanapun.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini, untuk mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan maka metode penelitian yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

### 1. Metode kepustakaan

Yaitu dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### 2. Referensi internet

Dengan membaca dan meringkas informasi dari internet yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan dan perancangan sistem.

### 3. Metode Survey

Melakukan survey pada game-game yang sudah pernah ada, sebagai bahan referensi untuk pembuatan skripsi ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam beberapa bab, masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

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

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar-dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan atau laporan ini. Pada bab ini juga berisi tentang software yang digunakan.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, termasuk kebutuhan brainware, hardware dan software serta konsep perancangan desain interface dan gameplay desain level.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang hasil uji coba game tersebut dalam bentuk screenshot game dan pembahasan coding.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang.