

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berkat Android, kini ponsel tidak hanya bisa dipakai untuk bertelponan, tapi juga bisa digunakan untuk bermain game. Pengguna Android untuk bermain *game* pun makin merata, terutama di kalangan anak-anak remaja.[1]

Seperti yang telah kita ketahui, perkembangan teknologi Android cukup sangat pesat dan menjajikan untuk dijadikan ladang bisnis. Salah satunya adalah bidang *entertainment*, khususnya *game*. Karena Android memiliki basic bahasa pemrograman java, bagi pembaca yang sudah mengenal java pasti tidak asing lagi.[2]

Banyaknya *game* yang beredar pada saat ini banyak mengandung unsur kekerasan, terorisme, pornografi, dan *drug*. Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis akan membuat game dengan judul "*Pos't Bird*" sebagai *alternatif game* yang dapat dimainkan untuk semua kalangan yang mengandung muatan positif semacam ajakan untuk berkonsentrasi dalam bermain.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diambil rumusan masalah "Bagaimana membuat *Game Pos't Bird*?"

#### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini dijalankan pada *platform* Android
2. *Game* ini dibuat dengan menggunakan *Unity 3D*
3. Batasan fitur dalam *game* ini meliputi :
  - a. Karakter *game* ini hanya satu
4. Untuk semua kalangan
5. *Game* ini bersifat *offline*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah :

1. Membuat *Game Pos't Bird* untuk menghibur dan dapat dimainkan oleh semua kalangan.
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis :**

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menjadi Pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* serta mampu mengembangkan sebagai bekal ketika lulus dari STMIK AMIKOM.

##### **1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat Umum :**

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan dan memberikan kemudahan dalam bermain *game* karena *game* ini

dirancang untuk perangkat *smartphone android* yang bisa dibawa kemana-mana.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan *Game Pos't Bird* penulis menggunakan metode *GDD* (*Game Design Document*) dan dikembangkan dengan metode *Indie Game Development*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan teori dasar yang mendasari analisis dan pembuatan *Game Pos't Bird*. Terdapat kutipan dari buku-buku, website, maupun sumber literature lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini.

#### **BAB III : PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang menjadi dasar pembuatan *game* serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan *game* tersebut.

#### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari *game* yang dibuat.

#### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran disampaikan penulis.

#### DAFTAR PUSTAKA

