

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Game di dunia mobile yang semakin pesat membuat game hampir dikenal dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Selain untuk menghilangkan stres atau mengisi waktu luang game merupakan hiburan alternatif yang diminati banyak orang. Dahulu saat tahun 90'an Nintendo Game Boy dan Sega merupakan konsol game yg menjadi tenar dan populer untuk mengisi waktu luang. Seiring berjalannya waktu, dengan hadirnya mobile device seperti Smartphone Android dan Tablet, menjadikan perkembangan game juga merambah pada android.

Pada tahun 2015 kalangan pengguna android dihebohkan dengan adanya game baru bernama Flappy Birds. Game yang dibuat oleh *developer* asal Vietnam ini sempat merajai Google Play dengan menempati peringkat teratas game gratis. Meski terlihat sederhana, ternyata Flappy Birds sangat diminati pengguna android dan ios. Dari statistik yang dicatat oleh Telegraph, game Flappy Birds telah diunduh oleh lebih dari 3 juta pengguna Android dan iOS. Lebih mengejutkan lagi, game sederhana ini memperoleh penghasilan hingga Rp. 600 juta setiap harinya. Dan masih ditahun yang sama Game bernama Duel Otak muncul dengan genre kuis trivia dimana para pemain akan disuruh menjawab soal dengan beberapa challenge dan game ini sempat booming dan merajai google playstore pada tahun 2015 bulan September akhir.

Berdasarkan latar belakang diatas dan juga keinginan untuk memajukan industry *game* Indonesia maka penulis sangat tertarik untuk mendalami cara pembuatan game dan membuat game sendiri. Dari beberapa referensi *game-game* yang ada penulis terinspirasi untuk membuat *game* sendiri dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Game Merangkai rantai Bergenre *arcade* berbasis Android dengan menggunakan aplikasi *game maker studio*. diharapkan dengan adanya game ini pengguna dapat terhibur dalam memainkan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

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

Bagaimana membuat game Merangkai Rantai berbasis android menggunakan Game Maker Studio?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game “Merangkai Rantai” hanya berjalan di sistem operasi android, minimal android versi 4.0.
2. Game “Merangkai Rantai” memiliki lima tingkatan level.
3. Inputan Menggunakan Touchscreen.

4. Penelitian ini hanya sampai tahap testing.
5. Software yang digunakan meliputi Game Maker Studio, Adobe Photo Shop CS6, dan Android Sdk.
6. Game “Merangkai Rantai” akan di unggah ke *playstore*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun game “Merangkai rantai” dengan platform Android Mobile.
2. Menambah kemampuan dalam bidang perancangan dan pembuatan game.
3. 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 I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Untuk mengukur tingkat kemampuan peneliti dalam merancang sebuah game android.
 - c. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan peneliti selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - d. Mendalami Bahasa Game Maker Language.

2. Bagi Masyarakat
 - a. Sebagai sarana hiburan bagi para penggemar game.
 - b. Sebagai bahan pembelajaran untuk pihak – pihak yang membaca karya ini untuk membuat game dalam rangka memajukan industry game di indonesia.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari literatur hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan proses pembuatan *game* menggunakan Game maker studio .

1.6.1.2 Metode Observasi

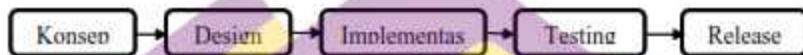
Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap game sejenis guna mendapatkan referensi untuk membantu dalam penyelesaian game “Merangkai Rantai”.

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 “Merangkai Rantai” 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 TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian dan penulisan skripsi.

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.

