

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan video game di Indonesia saat ini terbilang sangat pesat, jelas terlihat dari banyaknya developer lokal yang sudah dikenal luas oleh banyak masyarakat di Indonesia. Dari data yang penulis temukan dari Asosiasi Game Indonesia (AGI), game developer di Indonesia pada tahun 2015 kurang lebih mencapai 90 developer/studio game yang sudah terkenal. Saat ini studio game yang telah bergabung bersama AGI sebanyak 122 developer tidak termasuk studio game kecil yang banyak bermunculan.^[1]

Beberapa dari developer terkenal tersebut adalah Qajoo (Kayu) Studio dengan game yang berjudul *Kurusetra*, Tinker Game dengan gamenya yang berjudul *Pixel Marathon*, Agate Studio dengan game yang berjudul *Valthirian Arc: Red Covenant*, Own Games Studio dengan game yang berjudul *Tahu Bulat*, Toge Production yang mendapatkan gelar *Games of the Years 2012* dengan game yang berjudul *Infectionator*, Digital Happiness yang gamenya suda mendunia dengan game yang berjudul *DreadOut*, dan lain lain.

Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna smartphone Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif

smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Hal ini menunjukkan sistem operasi android tumbuh dengan jumlah pengguna terbanyak dibandingkan dengan sistem operasi ponsel pintar lainnya.^[2]

Perjalanan pos Indonesia sangatlah panjang dari era perposan modern muncul pada tahun 1602 saat VOC menguasai bumi nusantara, hingga saat ini tahun 2016 pos Indonesia masih berdiri. Pertengahan tahun 90an munculah berbagai macam jasa pengiriman surat dan barang Seperti TIKI JNE, Ekspedisi, Wahana, dan lain-lain.^[3]

Tetapi pos Indonesia hingga kini tetap berdiri ditengah banyaknya pesaing yang berlomba-lomba menjadi nomor satu dalam jasa pengiriman barang dan surat.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara mengimplementasikan sisi teknis dalam pembuatan aplikasi game Adventure Postman yang menarik dan mudah dimainkan. Sesuai dengan harapan penulis. Game ini bisa menjadi sarana hiburan dan menghargai jasa pengiriman surat/brang. *Game Adventure Postman* akan dirancang menggunakan *software Unity dan Coreldraw*.

Dari latar belakang diatas dapat diambil penelitian “Perancangan *Game Adventure Postman* Berbasis Adroid” Hasil penelitian ini berupa game bergenre *Adventur, Puzzle, dan Action.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana cara membuat *Game Adventure Posman* Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

1. *Game Adventure Postman* Memakai Genre *Adventure Puzzle.*
2. *Game* ini memiliki 3 *stage*, Tingkat kesulitan game dilihat dari stage yang berbeda.
3. *Game* ini ditunjukkan untuk semua umur.
4. *Rating Games* merujuk pada *Entertainment Software Rating Board.*
5. *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh 1 pemain saja.
6. *Game* ini dimainkan hanya untuk platform Android.
7. *Game* ini beroperasi minimal di android *Gingerbread (2.3.1)* ke atas.
8. *Software* yang digunakan adalah *Unity 5.3.1f, Coreldraw X7, dan Adobe Photoshop CS6*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat *Game Adventure Postman* berbasis android.
2. Sebagai syarat untuk menempuh pendidikan studi program pendidikan strata I(S1).

Manfaat yang didapat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi penulis
Untuk mengasah kemampuan membuat game serta modal awal untuk menjadi sebuah indie game yang sukses.
2. Manfaat bagi masyarakat umum
Sebagai media hiburan, menghilangkan rasa jenuh, serta untuk melatih kesabaran para pemain. Selain itu game ini juga dapat menginspirasi para pengembang game di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data.

Adapun metode yang digunakan penulis untuk penelitian ini adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1. Literatur

1.5.2 Metode Pengembangan

1. Indie Game Development

1.6 Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan gambaran umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang pengertian game, jenis-jenis game, sejarah game di Indonesia, metode pembuatan game, dan perangkat lunak yang digunakan.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang setting, ringkasan *gameplay*, target platform, skala waktu, deskripsi game, cerita, *gameplay*, karakter, *texture*, animasi, kode, *flowchart* game.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dibahas tentang aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan game serta *testing* dan implementasi dari game yang telah dibuat.

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.