

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Tipe permainan dalam *game* pun semakin beraneka ragam dan memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik rasa penasaran dari para pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut.

The Syndicate merupakan salah satu *game* yang akan dibuat dan dikembangkan di *Android Smartphone*. Tokoh utama dalam *game* ini ada tiga karakter yaitu Briant, Baron dan Jack, yang bisa dipilih sebelum memainkan *game* ini. Dengan cara permainan menembaki musuh. Permainan dibuat beda, terdapat variasi tembakan pada setiap levelnya. Usahakan salah satu karakter yang dipilih harus menghindari atau melompati serangan, jika tertembak atau terkena serangan musuh, maka nyawa salah satu karakter akan berkurang satu dari tiga nyawa yang dia miliki.

Dalam film ini Briant, Baron dan Jack mempunyai tugas untuk menyelamatkan seorang tawanan yang sekaligus teman mereka sendiri yang di sekap oleh musuh, mereka harus mengorbankan nyawa demi membebaskan tawanan.

Oleh karena itu pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara merancang dan pembuatan aplikasi *game The Syndicate* yang

menarik dan menjadikan pengguna merasa senang dengan memainkan *game* ini, sesuai dengan harapan penulis *game* ini bisa menjadi sarana hiburan bagi penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat *Game The Syndicate Berbasis Android?*

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game The Syndicate* ini memiliki *genre shooter game*.
2. *Game* ini terdiri dari 3 level, masing-masing level mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda.
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. *Game* ini memiliki main menu : *New Game, Continue, Help* dan *Exit*.
5. *Game* ini terdapat variasi karakter dengan *power* berbeda..
6. *Software* yang digunakan yaitu *Unity, Adobe Illustrator, Android Software Development Kit (Android SDK)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan *game The Syndicate Berbasis Android* untuk :

1. Menganalisis dan membangun *game The Syndicate* berbasis Android.
2. Memberikan suatu *game application* Android yang lebih menarik dan menghibur untuk dimainkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1. Manfaat Bagi Penulis :
 - a. Untuk menjadi pengetahuan dan kemampuan membangun sebuah *game* serta sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini dalam memajukan *industry game* di Indonesia.
 - b. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Manfaat Bagi Masyarakat Umum :
 - a. Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa jenuh dan memberikan kemudahan dalam bermain *game*, karena *game* ini dirancang untuk perangkat *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana.
 - b. Dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat *game*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *waterfall model* yang terdiri dari proses *Requirements, Analysis, Design, Coding, Implementation and Testing* dan *Maintenance*.

a. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan system yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

b. *Analysis*

Tahap *analysis* untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan system.

c. *Design*

Pada proses ini dilakukan perancangan system yang merupakan representasi dari system program yang akan dibangun.

d. *Coding*

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

e. *Implementation and Testing*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*. Lalu dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

f. *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Di bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum, tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang konsep dasar *game* Android, konsep pemodelan system, metode pengembangan system *waterfall* dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang pengumpulang analisis kebutuhan dan kelayakan system, konsep *game*, *flowchart* system, perancangan audio, perancangan *user interface*.

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Di bab ini akan 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 PENUTUP**

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

