

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, perkembangan *game* mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang di tawarkan industri *game*, yang salah satunya adalah perancangan *game*. *Game* merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai *game* yang hanya dapat dimainkan hanya 1 orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. *Game* yang cukup di gemari saat ini adalah *minigame*. Untuk jadi perancang *game*, kita dapat mempelajari suatu *software* yang salah satunya adalah Android. Android merupakan program handal dalam membuat aplikasi *game*, baik untuk *desktop* (komputer) maupun telepon genggam.

Teknologi *game* terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi *game – game* di dunia, tetapi *game* 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana. *Game – game* 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang banyak digemari adalah *game* dengan format Android, *game – game* Android menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan *game* berformat Android adalah karena *game* ini relatif ringan

jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Bermain *game* tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari banyak *game* yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti *game – game* yang dapat menambah pengetahuan seseorang seperti *game – game* pembelajaran, namun terdapat juga beberapa *game* yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi, dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah *game* tergantung pada yang memainkannya.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah *game* yang berjenis *Fighting games* dengan judul “**Analisis Dan Pembuatan Game Robby Cat And Doggy Berbasis Android**” dan biasanya mudah untuk dimainkan, tidak perlu berfikir keras untuk memainkannya, sederhana, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, imajinatif, dapat dikembangkan dan di manfaatkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah *game*

sederhana berbentuk 2 dimensi yang bisa menghibur, bisa melatih konsentrasi, dapat dimainkan oleh siapa saja, dengan tampilan dan cara bermain *game play* yang tidak sulit?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini, yaitu :

1. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan karakter hanya karakter kucing dan anjing.
3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
4. Input menggunakan *touch screen*.
5. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 3 level permainan.
6. *Game* yang dirancang merupakan jenis *Fighting games*.
7. *Game* dibuat dengan menggunakan GameMaker Studio.
8. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *Fighting games*.
 - b. Dapat menambah wawasan pemrograman Android.
 - c. Menambah wawasan mendesain *game* yang kompleks.
2. Bagi *Gamers*
 - a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategi.
 - b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah – langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game* Android, kemudian penulis memilah dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar – gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game* khususnya *Fighting games*.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku – buku Game Marker Studio, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

1.6.2 Metode Pengembangan Multimedia

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*:

1. *Concept*

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

2. *Design*

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program , gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap assembly.

4. *Assembly*

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup

untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Di dalam penelitian ini hanya dibahas sampai tahapan *testing*.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III GAMBARAN UMUM DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

