

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan sangat pesat di berbagai bidang, salah satunya perkembangan *game*. *Game* merupakan suatu media hiburan yang digunakan oleh berbagai kalangan untuk menghilangkan rasa jenuh (Setiadi, 2019). *Game* tidak hanya digunakan sebagai hiburan, akan tetapi *game* juga bisa sebagai media belajar, lahan bisnis, dan sebagai cabang olahraga (Widodo dan Ahmad, 2018). *Game* memiliki beberapa genre yaitu, *First Person Shooter*, *Fighting Game*, *Racing Game*, *Role Play Game*, *Multiplayer*, *Adventure*, Simulasi, Strategi, dan *Platform* (Rustandi, Pragantha dan Haris, 2019).

*Platform* merupakan salah satu genre *game* yang bertujuan melewati semua rintangan yang ada dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Rustandi, Pragantha dan Haris, 2019). *Platform* merupakan salah satu jenis genre *game*, dimana pengguna harus mengontrol penuh karakter untuk terus bergerak melewati rintangan yang ada (Subetha, Pragantha dan Andana, 2021).

*Game* yang akan dirancang memiliki judul Petualangan Si Gajah yang bergenre *platform 2D* (dua dimensi) yang berbasis *android*. *Game* yang akan dirancang ini merupakan referensi dari sebuah *game* yang sangat populer, yang berjudul Super Mario Bros. Super Mario Bros yang pertama kali rilis pada 18 Oktober 1985, dengan platform *Nintendo* (Nintendo, 2020). *Game* Super Mario Bros memiliki karakter utamanya adalah seorang tukang ledeng yang bernama Mario. Pada saat didalam permainan, Mario harus melewati Kerajaan Jamur. Mario

harus melewati halangan, rintangan, melawan kekuatan jahat yang ada didepan, serta harus mencapai garis *finish* untuk mengakhiri permainan. Dalam permainannya, Mario diberi nyawa untuk berpetualang mengumpulkan seluruh koin yang ada didalam permainan hingga mencapai garis *finish*. Dan Mario juga bisa memakan beberapa item seperti jamur, bunga api, memecahkan batu bata, serta menembak musuh.

Pada *game* yang akan dirancang ini, memiliki karakter utamanya adalah seekor gajah. Seekor gajah ini akan berpetualang menghadapi berbagai rintangan yang ada didepannya untuk mengumpulkan makanan. Gajah akan diberi nyawa untuk menghadapi tantangan dan rintangan yang ada didepan sebagai tantangan untuk mencapai tujuan yang ada dalam *game*.

Dalam proses pembuatan sebuah *game*, perlu adanya metode pengembangan sistem yang tepat, agar *game* yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *Game Development Life Cycle* (GDLC). GDLC adalah metode pengembangan sistem yang dimulai dari fase inialisasi/pembuatan konsep, pra-produksi, produksi, pengujian *,beta*, dan fase rilis. Dari enam fase tersebut, dapat dibagi menjadi tiga proses utama yaitu; Proses Inialisasi yang meliputi konsep dan desain, Proses Produksi yang meliputi Pra-produksi, Produksi, dan Pengujian (termasuk pengujian *alpha* dan *beta*) dan rilis (Andriyat Krisdiawan dan Darsanto, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengusulkan ingin melakukan penelitian yang berjudul Rancang Bangun *Game Platform 2D* Petualangan Si Gajah Berbasis *Android*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *Game Platform 2D Petualangan Si Gajah Berbasis Android?*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah :

1. *Game* Petualangan Si Gajah bergenre *platform 2D* yang berbasis *android*.
2. Permainan terdiri dari 3 *level*, pengguna harus menyelesaikan *level* sebelumnya untuk masuk ke *level* berikutnya.
3. *Game* Petualangan Si Gajah ini hanya dimainkan oleh satu pemain (*single player*).

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan *Game Platform 2D Petualangan Si Gajah Berbasis Android*.

## **1.5. Manfaat Masalah**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi peneliti adalah menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.
2. Manfaat bagi pengguna, sebagai sarana melatih konsentrasi dan melatih kesabaran dalam menyelesaikan suatu masalah melalui *game platform 2D Petualangan Si Gajah*.

3. Manfaat bagi akademik, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan teknologi terutama pada bidang *game*, serta menjadi salah satu daftar referensi.