

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu, game hanya dijadikan sarana hiburan semata namun sekarang game telah menjadi luas fungsinya, misalnya game dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan game platform juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya game hanya dimainkan di komputer dan console tetapi sekarang sudah memasuki era mobile game.

Mobile game adalah sebuah game yang didesain dan dimainkan oleh mobile devices, seperti PDA, smartphone, tablet PCs, dan portable media player. Dan sekarang ini, mobile game telah dibuat di berbagai macam platform seperti Symbian, Apple IOS, Android serta Windows Phone. Keuntungan tersendiri memainkan mobile game adalah portabilitas, yaitu player dapat bermain game dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai mobile devices yang mampu menjalankan mobile games. Perencanaan dan pembuatan sebuah game membutuhkan imajinasi atau wawasan yang luas. Apa yang terjadi bila seorang

programmer tidak mengetahui seluk beluk tentang game yang akan di bangun. Untuk itu perlu adanya penjelasan atau sosialisasi tentang game yang nantinya akan membuka wawasan seorang programmer untuk membuat game.

Saat ini perkembangan game sangat pesat. Game yang pertama hanya berupa permainan tenis for two pada Osiloskop (alat ukur elektronika yang berfungsi memproyeksikan bentuk sinyal listrik agar dapat dilihat dan dipelajari). Kemudian berkembang hingga game 3 Dimensi. Seiring berkembangnya game sekarang telah muncul sistem operasi berbasis android diharapkan bisa meningkatkan minat para programmer untuk membuat aplikasi – aplikasi yang ber-platform independent. Tentunya hal ini akan sangat menguntungkan bagi para pecinta aplikasi salah satunya membuat game smartphone di seluruh dunia.

Game sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan pada sebuah game user dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan user dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga user dapat menyelesaikan atau bahkan user dapat memenangkan permainan game yang dimainkan user.

Dari paparan diatas akan dibuat suatu aplikasi permainan pada smartphone berbasis Android yaitu sebuah Game Mobile Smartphone berbasis Android Versi 2.3 Gingerbread. Maka penulis mengambil judul Pembuatan Game Mobile Smartphone "Perang Helikopter" berbasis Android Versi 2.3 Gingerbread.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat Game Perang Helikopter pada Android?
2. Bagaimana cara pengendalian karakter utama?
3. Bagaimana pengaturan tingkah laku musuh / NPC (Non Playable Character)?

## 1.3 RUANG LINGKUP

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini agar tidak terjadi kerancuan kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Game mobile smartphone ini hanya bisa dijalankan minimal untuk system operasi android versi 2.3 Gingerbread.
2. Game mobile smartphone ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang pemain single player.
3. Highscore dapat disimpan didalam sistem.

4. Karakter pada player dan musuh pada game hanya ada 1 tipe helikopter.
5. Player hanya memiliki kesempatan bermain 1x memakai hit point
6. Memakai angket yang melekat pada game.

#### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang hendak dicapai dari penyusunan skripsi ini yakni membangun aplikasi game Perang Helikopter dengan memanfaatkan aplikasi Android Development Tool. Tujuan dari pembangunan aplikasi ini, sama halnya sebagaimana fungsi utama dari kebanyakan game yaitu menjadi sarana hiburan dikala senggang. Disamping itu pula untuk memperkaya keragaman video game.