BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu sarana hiburan yang sangat banyak digemari Dan biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang atau digunakan sebagai penghilang rasa bosan dari aktifitas sehari-hari. Aplikasi game juga dapat digunakan untuk semua kalangan dan sebagai media edukasi.

game maker adalah game *engine* yang digunakan untuk pengembangan game berjenis 2D dan 3D. Dengan program ini dapat menciptakan game jenis apa saja yang diinginkan dengan menggunakan bahasa pemograman *game maker language* sesuai dengan perkembangannya, pada saat ini banyak sekali genre game jenis atau *genre* aplikasi game sangat beragam, salah satunya adalah *shooting game* atau suatu game yang bertipe menembak musuh atau sasaran tertentu, karena penulis menemukan bahwa rata-rata game yang sejenis dengan besar size yang relatif kecil menggunakan model pesawat yang relatif sama (karakter utama pesawat tempur sukhoi).maka dari ituBerdasarkan

permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk menciptakan game 2D dengan *genre shooting game* menggunakan karakter utama pesawat sukhoi sebagai sarana hiburan dengan memanfaatkan teknologi tersebut, yang penulis ajukan dengan judul : " ***GAME AIR FIGHTER 2D DENGAN SENSOR ACCELOMETER BERBASIS ANDROID*** " sensor acceloremer merupakan salah satu fitur smartphone android yang dapat mendeteksi perubahan percepatan dinamis (pergeseran) maupun percepatan statis (kemiringan) terhadap 3 sumbu sensor perangkat . dan apabila dikembangkan desngan baik dan benar dari segi grafis dan cerita yang menarik bisa menjadi game yang tidak kalah menariknya dengan game – game yang lain nya sehingga membuat pemain secara aktif menyelesaikan permasalahan yang ada, memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain dengan menggunakan *mobile phone* yang dapat digunakan sebagai perangkat untuk memainkan game .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat di definisikan permasalahan bagaimana Membuat game pesawat tempur untuk bisa dijalankan pada perangkat berbasis mobile

android dengan memanfaat kan sensor accelerometer untuk interaksi pemain dengan game yaitu " ***GAME AIR FIGHTER 2D DENGAN SENSOR ACCELOMETER BERBASIS ANDROID*** "

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Game ini hanya dapat di mainkan oleh 1 pemain (*single player*)
2. Tanpa membutuhkan koneksi internet (*offline*) dengan Mode tampilan game pada perangkat adalah Portrait
3. Input game accelerometer yang digunakan adalah sumbu X dan Y untuk mengerakan *GAME AIR FIGHTER* kekiri atau kekanan (sumbu X) dan maju mundur (sumbu Y) untuk menghindari lawan
4. Game dapat di mainkan pada perangkat smartphone dengan sistem operasi android minimal versi Android 4.1 jelly bean
5. Aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter pesawat, layar belakang (*background*), arena permainan dan desain tampilan (*design interface*) adalah Photoshop CS5 dan Adobe illustrator
6. Aplikasi yang digunakan untuk membangun game adalah game maker studio 1.2 dengan bahasa pemograman Game Maker Language (GML)
7. Score yang di simpan adalah best score (nilai terbaik)

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat game sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat dinikmati semua kalangan dalam sebuah perangkat mobile sehingga para pengguna dapat menggunakan game ini untuk menghilangkan rasa jenuh dari kegiatan sehari-hari .