

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Game merupakan salah satu hiburan yang sangat disukai oleh banyak orang saat ini, dimana pengguna dapat memperoleh kesenangan dari games yang dimainkannya. Pada perkembangan teknologi saat ini *game* telah semakin maju, pada saat memainkannya pengguna bisa merasakan hal yang terjadi didalam sebuah *game* seakan-akan sedang berada didalam *game* tersebut secara nyata seperti *Call of Duty*, *Fatal Frame*, dan *Assassin Creed*. (Hafiz, 2014, hlm. 80)

My Virtual Pet, *Pou*, *Littlest Pet Shop*, *Furiburb*, dan *Drago World* merupakan jenis pemeliharaan hewan (*game pet*). *Game* pemeliharaan hewan adalah permainan memelihara hewan secara virtual (tidak nyata). *Game* pemeliharaan hewan merupakan simulasi untuk memelihara hewan sungguhan. Mulai dari memberikan makan, memberikan obat, dan membersihkan kotorannya. (Izmirazi, 2 April 2015, hlm.1)

Game pemeliharaan hewan masih menjadi pilihan pengguna dari tahun ke tahun. Dengan melihat statistik dapat dilihat pertumbuhan minat orang memainkan *game* pemeliharaan hewan (*game pet*). Itu bisa dilihat dari survei *androidrank* dari tahun 2013 sampai 2015 pengguna *game pet* (Lampiran 1).

Dalam beberapa penelitian *game* pemeliharaan hewan yang dibuat ada yang menggabungkan *virtual pet* dan *physical pet*. *Physical pet* memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan *pet* yang dipelihara. Ada sistem *level* dalam *game* pemeliharaan hewan yang dikembangkan untuk memberikan motivasi kepada pemain (Chen dkk. 2013 ; Tan dkk. 2009).

Jenis *game* ini ditujukan untuk semua orang baik dewasa maupun anak-anak. *Game* pemeliharaan hewan memberikan pembelajaran dini untuk semua orang sebagai pengetahuan memelihara hewan sesungguhnya. Misalkan untuk anak-anak diperlukan juga peran orang tua untuk mengontrol anaknya saat bermain *game* pemeliharaan hewan ini. Memelihara hewan dalam bentuk *game* memberikan pengalaman baru bagi anak. Dengan *game* pemeliharaan hewan anak-anak selain bermain dapat juga belajar mengenai memelihara hewan.

Game ini juga sebagai bentuk menghindari dampak dari virus *Toxoplasma* yang disebabkan oleh hewan seperti kucing, sapi, kuda, tikus, domba, anjing, ayam, burung. *Toxoplasma* menyebabkan peradangan pada saluran sperma. Radang yang berlebihan dapat menyebabkan terjadinya penyempitan bahkan tertutupnya saluran sperma. Akibatnya pria tersebut menjadi mandul, karena sperma yang diproduksi tidak dapat dialirkan untuk membuahi sel telur'. (Waluyo, 2007)

Dapat disimpulkan bahwa *game* pemeliharaan hewan memberikan manfaat bagi penggunanya. Minat dari pengguna *game* pemeliharaan hewan pun masih banyak sampai saat ini. Untuk itu *game* pemeliharaan hewan dapat berkembang untuk bersaing dengan *game* dengan *genre* yang lain-lainnya.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka pertanyaan penelitian tugas akhir ini adalah **“Bagaimana membuat *game* pemeliharaan hewan digital (*game pet*) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna *game pet* ?”**

I.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan analisis terhadap cara kerja dan ruang lingkup dalam *game* ini, maka batasan masalah yang dirancang antara lain :

- a. Dirancang untuk aplikasi *game Personal Computer* (PC)
- b. *Controller* tidak dapat dirubah.
- c. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain.
- d. Karakter yang dimainkan hanya satu karakter.
- e. Perubahan bentuk (revolusi) digipet hanya terdapat 3 tingkat.
- f. Algoritma yang digunakan adalah *Rule Base System* (RBS).

I.4 Tujuan

Tujuan penelitian pada tugas akhir ini adalah untuk membantu seseorang yang ingin mencoba memelihara suatu hewan peliharaan digital melalui *game* ini. Tidak menutup kemungkinan ke depannya dengan berbagai perkembangan baik dari sistem maupun tingkat kompleksitas *game* ini dapat menghasilkan suatu keuntungan atau bersifat komersil.

I.5 Manfaat

Berdasarkan pengamatan dan analisis terhadap cara kerja dan ruang lingkup, terdapat manfaat yang didapatkan dari *game* ini :

- a. Memberikan informasi kepada pengguna mengenai cara memelihara hewan digital.
- b. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, dan simpati, dalam memelihara hewan digital (digital pet).
- c. Dapat melihat perkembangan pada anak dengan memelihara hewan digital (digital pet).
- d. Sebagai simulasi untuk memelihara hewan peliharaan sungguhan.
- e. Sebagai media hiburan.

I.6 Luaran yang Diharapkan

Membuat *game* pemeliharaan hewan digital yang bermanfaat untuk semua orang yang ingin memelihara hewan digital sebagai pengganti hewan sesungguhnya.

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dilakukan secara bertahap disesuaikan kebutuhan penyusunan dalam penulisan laporan serta bertujuan agar dapat memahami isi laporan secara keseluruhan, adapun sistematikanya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori mengenai *game* yang meliputi landasan teori, pengertian *game*, definisi *game*, sejarah singkat *game* komputer, mengapa bermain *game*, elemen-elemen *game*, komponen *game*, dan sejarah *digital pet*.

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah-langkah penelitian yang digunakan untuk pemecahan permasalahan penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Metodologi harus diuraikan tahap demi tahap secara rinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis pada kebutuhan – kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan sistem yang akan dibuat. Kemudian dibahas tahap demi tahap secara rinci.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang kita buat.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

