

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis game telah mengalami pergeseran paradigma sebagai hasil dari pertumbuhan teknologi seluler yang cepat, terutama platform Android. Seiring dengan jumlah pengguna Android yang mencapai miliaran, platform ini telah menjadi sumber konten yang kaya bagi para pengembang game. Game adalah aktivitas yang terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran [1]. Game mobile menjadi lebih dari sekadar sumber hiburan dasar, game adalah karya seni interaktif yang dapat membenamkan pemainnya. Karena permainan yang mudah dan membuat ketagihan, game lompat telah mendapatkan popularitas dalam konteks ini dan memungkinkan pemain untuk menikmati hiburan ringan kapan saja dan dari lokasi mana saja.

Namun demikian, pengembang game lompat memiliki potensi dan hambatan di balik popularitasnya. Merancang dan mengembangkan game yang tidak hanya menarik secara konseptual tetapi juga teknis di platform Android menjadi langkah krusial. Peningkatan dalam aspek interaktivitas dan kenyamanan pengguna perlu menjadi fokus utama agar game lompat dapat tetap bersaing dan memenuhi ekspektasi yang semakin tinggi dari para pemain. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menjawab sejumlah tantangan ini dan membuka peluang baru dalam pengembangan game lompat pada platform Android.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan game lompat yang menarik dan memikat pengguna Android?
2. Apa saja tantangan teknis yang mungkin dihadapi selama proses pengembangan game lompat di platform Android?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan game lompat yang inovatif dan menarik pada platform Android.

2. Mengidentifikasi dan mengatasi tantangan teknis yang mungkin muncul selama proses pengembangan game.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah Batasan masalah pada penelitian ini:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan game lompat untuk platform Android.
2. Aspek monetisasi dan pemasaran game tidak akan dibahas.