

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari Permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah system dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan system dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Games bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game The Monk Monkey ini merupakan game *side scrolling* yang menceritakan pertualangan sang kera yang di kenal dengan sebutan Monk. Kera merupakan hewan yang mempunyai otak dan tingkah laku seperti manusia, yang sifatnya saling memperhatikan satu sama lain. Game The Monk Monkey ini akan menceritakan pertualangan seekor kera yang mencari sahabat-sahabatnya yang di culik oleh penjahat yang tidak suka dengan keberadaan sekelompok kera-kera ini dan hingga akhirnya si Monk berusaha untuk menyelamatkan kawan-kawannya

yang di culik oleh penjahat itu sendiri. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul *The Monk Monkey*.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah: *Bagaimana merancang dan membangun game The Monk Monkey?*

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini ber-genre *Arcade /side scrolling*.
2. Game ini memiliki 4 level, dan skor permainan.
3. Game ini memiliki tampilan 2D.
4. Game ini dirancang untuk dimainkan satu *user (single player)*
5. Input Navigasi menggunakan keyboard dan mouse.
6. Software yang digunakan Adobe Flash CS3, CorelDraw dan *action script 2.0* sebagai script pendukung.
7. Dalam penelitian ini hanya di batasi sampai tahap testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan Membangun game ber-genre *Arcad /side scrolling* dengan nama "The Monk Monkey".
2. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah :

1.5.1. Manfaat bagi penulis:

- a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai bekal kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkannya ketika berada di luar AMIKOM.

1.5.2. Manfaat bagi masyarakat umum:

- a. Dapat menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam game flash.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, dan testing*:

1. *Concept*

Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi dan tujuan aplikasi.

2. *Design*

Tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap assembly.

4. *Assembly*

Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai gambaran umum, yang menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar game, konsep pemodelan system dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan system, konsep game, flowchart system dan perancangan tampilan antar muka yang dibangun didalam game.

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan game serta hasil testing dan implementasi dari game yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

