

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* atau permainan adalah suatu kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat suatu peraturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing<sup>1</sup>. Seringkali *game* mengangkat tema dari makhluk hidup salah satu contohnya adalah hewan landak mini.

Landak Mini adalah hewan mamalia. Landak Mini dapat dengan mudah dikenali dari duri dibadannya. Duri-duri mereka tidak beracun atau berkait, dan tidak seperti bulu dari *porcupine*, duri Landak Mini tidak mudah lepas dari tubuhnya. Landak mini memiliki lapisan yang kaku, duri tajam. Jika diserang mereka akan meringkuk menjadi bola berduri dan tak menimbulkan selera bagi sebagian besar predator.<sup>2</sup>

Salah satu *game* yang juga bertemakan landak mini yaitu " Sonic the Hedgehog ". Sonic ialah si landak biru yang yang bisa berbicara seperti manusia. Dalam petualangannya sonic tidak sendirian, ia di bantu oleh teman - temannya. Perbedaannya dengan "*Bino the Hedgehog Adventure* " yaitu Bino merupakan landak mini yang memiliki beberapa karakter yang bisa dipilih saat berpetualang. Selain itu Bino hanya sendirian dalam petualangannya untuk mencari makanan,

<sup>1</sup> Anggara. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta. Grava Media. Hal 7

<sup>2</sup> Ausloos, Henry. 2013. *Hedgehog Erinaceus Europaeus*.

<http://animals.nationalgeographic.com/animals/mammals/hedgehog>. 20 April 2015

botol minuman dan melewati rintangan. Makanan untuk penilaian skor yang nantinya akan masuk ke akumulasi skor tiap level dan masuk ke papan skor tertinggi. Sedangkan botol minuman digunakan untuk mengisi *turbo* yang gunanya Bino akan berlari dua kali lebih cepat jika memakai *turbo*.

*Adobe Flash* merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini *Flash* banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan *website*, *game*, dan lain sebagainya. Dalam *Adobe Flash CS3* ini juga terdapat *Action Script*. *Action Script* adalah sebuah bahasa pemrograman yang ada hanya di *Flash*, untuk membuat sebuah *game*.<sup>1</sup>

Dari latar belakang diatas, dipilihlah judul skripsi "*Bino the Hedgehog Adventure*" yang mengambil dari hewan Landak Mini sebagai karakter utama pada *game* tersebut.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka di munculkan rumusan masalah yaitu :

Bagaimana cara pembuatan *game* "*Bino the Hedgehog Adventure*" dalam studi kasus hewan Landak Mini?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini penulis memliki beberapa batasan masalah, diantaranya:

1. *Game* ini ber-genre *Arcade / Side Scrolling*.

---

<sup>1</sup>Harris, A. 2005. *Beginning Flash Game Programming For Dummies*. Hoboken. Wiley Publishing, Inc.

2. *Game* ini berbasis *flash*.
3. Kategori ini *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
4. *Game* dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
5. *Game* ini merupakan *PC Games*.
6. *Game* ini memiliki 5 level.
7. Pergerakan landak mini dalam game "*Bino the Hedgehog Adventure*" hanya mencakup 3 tipe gerakan yaitu berlari, melompat, dan mengguling/*rolling*/membola/ melingkar.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tugas utama yang ingin dicapai penulis pada penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Membuat *game* "*Bino the Hedgehog Adventure*" sesuai dengan studi kasus hewan Landak Mini.
2. Membuat *game* yang dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa lain di STMIK AMIKOM yang ingin membuat *game* serupa.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### a. Bagi Penulis

1. Penulis bisa menerapkan pengetahuan yang didapat selama mengikuti perkuliahan.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan mendapat gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

**b. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta**

1. Menjadi referensi bagi mahasiswa lain STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sedang mengerjakan skripsi.
2. Menjadi dokumentasi Skripsi Mahasiswa dalam bentuk karya ilmiah dan juga software 2D *game* berbasis flash.

**c. Bagi Masyarakat Umum**

1. Menjadi pemicu dan semangat bagi developer *game* di Indonesia untuk terus mengembangkan *game* yang berkualitas.

**1.6 Metode Penelitian**

Sebagai usaha untuk memperoleh data yang benar, relevan, dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

**1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan berbagai metode, diantaranya :

**1. Metode Studi Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia *game*.

## 2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

## 3. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis lima bab. Dimana masing – masing bab akan di uraikan sebagai berikut :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar *game*, proses pembuatan *game* serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game* “*Bino The Hedgehog Adventure*”.

#### 3. BAB III ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam pembuatan *game* “*Bino The Hedgehog Adventure*”.

#### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *game* “*Bino The Hedgehog Adventure*”.

#### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

