

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman teknologi seperti sekarang, hampir semua kehidupan manusia tergantung pada mesin. Sudah begitu banyak mesin yang dibuat untuk memudahkan kehidupan manusia. Karena begitu pentingnya mesin-mesin itu bagi manusia maka mesin-mesin itu kemudian dibuat semudah mungkin untuk menggunakannya. Komputer merupakan suatu mesin yang dibuat untuk membantu kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komputer, semakin hari semakin cepat. Meski pada hakikatnya komputer merupakan mesin yang sangat bodoh, namun manusia mampu membuatnya menjadi begitu cerdas. Manusia telah memberikan dan memasukkan berbagai perintah ke dalam komputer sehingga komputer bisa melakukan berbagai pekerjaan yang diinginkan manusia.<sup>1</sup>

Game, kata ini mungkin sudah tidak asing lagi. Permainan! Kata itulah yang sederhana untuk menguraikannya. Game atau permainan dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian besar, game fisik dan game elektronik. Game elektronik merupakan fenomena yang menarik saat ini. Bahkan dapat dikatakan bahwa semua kalangan menyukai game elektronik. *Elektronic* game saat ini berkembang sangat pesat.<sup>2</sup>

Saat ini permainan tentang jenis hewan sudah hampir dilupakan dan digantikan dengan permainan tentang robot-robot maupun kartu. Hal ini

<sup>1</sup> Sudarmawan, ST., MT dan Dony Ariyus. 2007. *Interaksi Manusia & Komputer*. Yogyakarta : ANDI

<sup>2</sup> Sibero, C Ivan. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: MediaKom

disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Permainan dengan jenis tokoh hewan juga tidak kalah menarik dengan permainan modern saat ini. Di samping itu juga dapat melestarikan budaya tentang pemahaman atau pengenalan jenis hewan terhadap anak-anak dan dapat bermanfaat untuk membantu kelincahan dan ketahanan fisik untuk menyelamatkan permainan ini yang hampir terlupakan penulis akan membuat game yang menggunakan tokoh kartun yaitu hewan tikus atau yang sering dikenal dalam film kartun dengan sebutan jerry.

Untuk menjalankan game ini dibutuhkan sebuah platform. Platform game adalah arsitektur hardware, fondasi, dan standar bagaimana sebuah sistem dimana aplikasi dapat berjalan atau bisa juga dikatakan dasar dari teknologi, dimana teknologi yang lain atau proses-proses dibuat sebuah platform terdiri dari sistem operasi yaitu program sistem koordinasi komputer yang memberikan perintah kepada prosesor dan hardware untuk melakukan operasi-operasi logis dan mengatur pergerakan data di komputer.

Penggunaan game platform "Petualangan Super Jerry" pada komputer desktop tersebut diharapkan dapat membantu memulihkan permainan dunia binatang yang mulai punah dan dapat meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan seseorang atau anak-anak pada khususnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian identifikasi masalah dan adanya pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan yaitu : Bagaimana tahap-tahap merancang dan membangun game petualangan super jerry sebagai pelengkap media bermain?

### 1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi dalam rancang bangun game platform petualangan super jerry untuk komputer desktop. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Game dimainkan single player.
- b. Aplikasi ini dibuat khusus untuk anak-anak umur 6 sampai 10 tahun karena game ini lebih banyak berisi kartun dan fantasi.
- c. Ada 3 level dalam game ini disetiap levelnya terdapat beberapa rintangan yang harus dilalui dan harus mengumpulkan koin.
- d. Game platform petualangan super jerry ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash untuk komputer desktop.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- a. Merancang dan membangun game platform petualangan super jerry untuk komputer desktop menggunakan software Adobe Flash.
- b. Menciptakan gambaran petualangan yang menarik para gamers sehingga mudah tertarik untuk memainkan game tersebut.
- c. Sebagai syarat kelulusan Diploma III di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah :

1. Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas dasar teori yang diajarkan yang berkaitan dengan Rancang dan Bangun Game Platform Petualangan Super Jerry untuk komputer dekstop.
  - b. Sebagai prasyarat kelulusan study Diploma III Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar ahli madya komputer ( A.Md. )
2. Manfaat bagi masyarakat umum dan IT
- a. Game platform ini dapat meningkatkan konsentrasi dan minat anak-anak dalam memainkan game.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan study pencarian fakta dan mengumpulkan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain :

a. Studi Pustaka

Membaca dan menganalisa teknik pembuatan game dari literature yang berguna untuk penulisan Tugas Akhir.

b. Perancangan Game

Mencoba membangun game yang di dalamnya menggunakan software Adobe Flash.

c. Evaluasi Game

Melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan game, apakah sesuai dengan target atau tidak.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini diuraikan beberapa bab yaitu :

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

### **Bab V Penutup**

### **Daftar Pustaka**