

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game pada zaman sekarang semakin berkembang, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan setiap kalangan baik remaja, anak-anak, dewasa, pria maupun wanita. Perkembangan *game* tersebut semakin meluas diberbagai wilayah, termasuk pelopor *game* Jepang, Amerika, Eropa dan Asia pun menjadi titik tolak kemajuan tersebut.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak *game* sederhana dengan basis *flash* dan *android*. Contoh dari *game* tersebut ialah Flappy Bird, Angry Bird, Joy Ride Backpack dan sebagainya. Dimana *game* tersebut merupakan *game* sederhana dengan tampilan menarik, serta *game play* yang tergolong simple. Terbesit dari ide *game* tersebut, tersirat keinginan untuk membuat *game* sendiri. Oleh karena itu penulis membuat *game* "Bubble Frog" menggunakan adobe flash.

Game Bubble Frog adalah salah satu jenis *game* pilihan karena memasukkan unsur-unsur narasi serta tokoh utama yang membuat seseorang merasa harus menolong karakter yang ada didalam *game* untuk menyelesaikan *game*. Dalam *game* Bubble Frog menggunakan karakter seekor katak yang menggunakan bubble untuk bergerak dalam air. *Game* ini merupakan *unlexs game* karena dibuat tanpa batasan waktu dan level, sehingga *game* ini hanya menggunakan *system* poin. *Game* ini

berlatar belakang didalam air, dimana katak tersebut harus berenang dan menghindari ikan pemangsa untuk terus bertahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana cara membuat *game* Bubble Frog yang menarik, unik, dan menyenangkan?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Unless game* dengan genre *adventure* dan dimainkan untuk *single player*.
2. Difokuskan dalam pembuatan Bubble Frog menggunakan gambar karakter dan latar background yang dirancang sendiri.
3. Penggunaan *game* Bubble Frog pada sistem operasi Windows.
4. *Game* ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3, Action Script 2.0 dan program pendukung lainnya ialah Adobe Photoshop CS5, Corel Draw X4.
5. Karakter yang digunakan ialah seekor katak.
6. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua umur dengan syarat dapat mengoperasikan perangkat yang digunakan untuk menjalankan *game* tersebut.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan *game* Bubble Frog adalah:

1. Membuat *unless game* Bubble Frog.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program SI (Strata-1) Jurusan Sistem Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat dan sebagai media untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya.
4. Mempelajari dan mengembangkan *game* berbasis flash.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan acuan terhadap pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Dengan adanya *game* Bubble Frog dapat menjadi media hiburan bagi seluruh kalangan.
3. Dapat menjadi media untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* Bubble Frog adalah:

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan Adobe Flash dan tentang *game* untuk membantu dalam pembuatan *Game* Bubble Frog. Selain itu juga mempelajari web-web

referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

2. Analisis Sistem

Menganalisis kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil web-web referensi.

3. Merancang dan Mengimplementasi

Perancangan dan Mengimplementasi yaitu membuat rancangan *game* dan desain objek seperti: karakter utama, background, suara, serta katakter pendukung lainnya.

4. Implementasi

Pengimplementasian yaitu membuat program dengan menggunakan *software* aplikasi Adobe Flash CS3.

5. Pengujian

Pengujian ialah tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Dimulai dari pengujian *software* agar *software* tersebut bebas dari eror dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.

6. Dokumentasi

Dokumentasi ialah tahap penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan dalam setiap bab dalam penelitian ini maka diperlukan sistematika pembahasan. Berikut gambaran sistematika pembahasan pada masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang teori dasar yang berhubungan dengan *game*, pengertian *game*, karakteristik *game*, macam-macam *game* serta pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan mengenai tentang langkah dan pembuatan *game* serta perancangan (interface) program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangannya.

