

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pada saat seperti sekarang ini, fenomena yang terjadi alternatif hiburan yang paling digemari dan paling diminati oleh kalangan orang tua, anak muda, dewasa maupun wanita yaitu *game* atau dalam bahasa Indonesia adalah permainan. *Game* pada saat ini sangat pesat dalam perkembangannya, dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama pada platform PC games (google-sumber: Perkembangan Game di Indonesia | The Urban '87). Berbagai genre dan jenis *game* yang dapat untuk dijadikan hiburan yang menyenangkan. Menurut Fauzi A, "Game merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dan rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita".

Berdasarkan perkembangan *game*, terdapat bermacam-macam genre dan jenis permainan beragam. Salah satunya aplikasi *game* yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata. *Game* juga merupakan salah satu aplikasi yang berada didalam komputer yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Ada berbagai macam genre *game* antara lain *Action Game*, *Real Time Strategy*, *Role Playing Game*, *Side Scrolling Game*, *Puzzle Game*, *Adventure Game* dan lain sebagainya. Salah satunya genre *game* yaitu side scrolling game. Genre *game* side scrolling merupakan jenis *game* yang dapat bergerak ke kiri, kekanan, keatas dan kebawah serta biasanya diikuti dengan gerak

background. Dibutuhkan konsentrasi dan ketelitian dalam memainkan game jenis ini.

Salah satu *game* yang dibangun pada saat pembuatan berdasarkan genre side scrolling game yaitu game *rabbit jump* (Kelinci Meloncat) dengan tampilan endless game. Pembuatan aplikasi *game* tersebut akan dikembangkan dalam penelitian dengan judul "**Analisis Dan Pembuatan Game Rabbit Jump**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana merancang pembuatan game "*Rabbit Jump*" ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak membahas terlalu jauh berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibuat suatu batasan masalah dalam pembuatan game rabbit jump agar tidak keluar jauh dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan antara lain :

1. Visual game hanya dibuat dalam bentuk 2D dengan tampilan endless game.
2. Tidak terdapat level dalam permainan.
3. *Game* yang dibuat bergenre game arcade
4. *Game* dimainkan single player.
5. Hanya dibatasi sampai pada tahap uji coba.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan game ini adalah.

1. Merancang dan membuat game Rabbit Jump.

2. Sebagai syarat kelulusan strata I jurusan teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Mengembangkan kemampuan dalam pembuatan Game.

2. Bagi Masyarakat Umum

Dapat bermanfaat memberikan hiburan disaat jenuh atau bosan ketika bekerja di depan layar komputer ataupun sekedar untuk mengisi waktu luang.

3. Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan game dan penyelesaian skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang dapat dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan orang-orang yang berkompeten di bidang IT.

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

4. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan beberapa buku-buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian *game*, sejarah singkat perkembangan game, tipe-tipe game, protocol komunikasi, metodologi pengembangan multimedia, perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai tinjauan umum serta analisis sistem aplikasi *game* rabbit jump yaitu analisis sistem, analisis kebutuhan system, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*, konsep, perancangan, struktur navigasi, flowchart, storyboard serta pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang tahapan dalam perancangan *game* Rabbit Jump dan hasil pembuatan.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan dan memberikan saran-saran menunjang pengembangan dan perbaikan system.

