

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi merupakan salah satu kemajuan yang berperan untuk membantu manusia melakukan aktifitas. Salah satu kemajuan teknologi yaitu komputer. Komputer saat ini telah dilengkapi dengan berbagai fitur. Tidak hanya membantu manusia untuk melakukan pekerjaan, komputer juga sebagai sarana hiburan bagi penggunanya seperti game. Game tidak hanya sebagai media penghibur penghilang stress atau hobi saja tetapi game juga dapat mengasah kemampuan otak motorik dan tidak hanya itu beberapa dari hasil penelitian juga menyimpulkan bahwa game dapat melatih kemampuan koordinasi mata dengan tangan karena banyak game yang membuat pemain harus bergerak secara terampil untuk menyelesaikan suatu misi agar karakter yang mereka gerakan tidak berakhir atau game over. Bermain game juga di sarankan untuk tidak berlebihan. Pengguna komputer pada masa sekarang bisa di bilang sangat banyak. Melihat kondisi tersebut banyak perusahaan bermunculan membuat game.

Kata game berasal dari bahasa inggris yang artinya Permainan. Permainan yang dimaksud dalam hal ini ialah permainan yang bertujuan untuk melatih kemampuan intelektual. Permainan ini pun tidak sembarang dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya.

Permainan dalam hal ini juga memiliki target atau misi yang harus di capai pemainnya.

Simulation atau Simulasi merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat segala hal tentang kehidupan nyata, sehingga hal realistik akan lebih sering ditemui di dalam game bertipe ini. Salah satu contoh dari tipe jenis permainan ini ialah Lake Fishing.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis berinisiatif mengambil judul penelitian "Analisis Dan Pembuatan Game Fish Island" menggunakan flash.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini, yaitu bagaimana membuat game *Fish Island* menggunakan *Flash*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini berbasis 2D .
2. Game dirancang untuk satu pemain.
3. Game ini merupakan tipe *Simulation*.
4. Game di rancang 3 level.
5. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :
  - a) Adobe Flash
  - b) Adobe Photoshop
  - c) Adobe Flash Player.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah :

- a. Untuk membuat game "Fish Island" menggunakan Adobe Flash.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan dan menyandang gelar sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai salah satu media hiburan bagi masyarakat.
2. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama perkuliahan di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.
3. Dapat diharapkan menjadi contoh untuk bahan pembuatan game.

#### 1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan hasil data yang benar, akurat dan lengkap guna penyusunan skripsi ini. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

##### I. Konseptualisasi

Konseptualisasi merupakan proses menuangkan konsep-konsep untuk membuat sebuah game, seperti menentukan ide, genre game dan tema game. Konseptualisasi sangat penting dalam pembuatan sebuah game, hal ini dimaksudkan agar pembuatan game lebih jelas tujuannya dan memiliki batasan-batasan yang jelas.

## 2. Perancangan

Perancangan adalah tahap yang penting dalam pembuatan sebuah game. Perancangan meliputi pembuatan alur game, karakter/model, pembuatan maps, animasi, scene, dan perancangan interface.

## 3. Implementasi

Implementasi adalah tahap penerapan dari proses perancangan yang telah dilakukan.

## 4. Testing

Tujuan utama testing adalah untuk memastikan game ini berfungsi seperti tujuan. Testing juga sebagai metode untuk mengetahui sejauh mana respon dari pemain, juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari game dan kemudian memperbaikinya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan laporan, jenis-jenis game, dan teori pengembangan game.

Landasan teori merupakan rangkuman hasil study yang dilakukan penulis yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bagian ini di analisis sistem yang akan disimulasikan, yaitu model user interface, analisis dan perancangan sistem, kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan game "Fish Island".

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum implementasi hasil uji coba program sistem yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur oprasional, serta memaparkan analisis desain, imlementasi desain, hasil testing, sepesifikasi sistem komputer mengenai perangkat lunak dan konfigurasi komputer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi mengenai kesimpulan semua yang telah di uraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.