

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game bukan hanya sekedar media hiburan semata, namun *game* bisa dijadikan media edukasi pada suatu objek sehingga dapat memberikan ide atau gagasan pada objeknya. kali ini, *game* yang akan ditampilkan ialah suatu *game entertain* sekaligus menyediakan informasi bermutu. Beberapa *game* hiburan yang populer saat ini yaitu *game* untuk *pc* dan *mobile*. *Game* pada zaman sekarang semakin berkembang, tidak terkecuali di Indonesia. 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*. Namun kali ini jenis *game* yang akan dibuat yaitu *side-scrooling game*. Contoh *game* berjenis ini yaitu Flappy Bird, Joy Ride Jackpack, Super Mario Bros, Metal Slug dan lain sebagainya.

Game kali ini akan dikhususkan untuk anak usia 9-15 tahun, yaitu sekitar kelas 4 SD hingga 3 SMP. Berdasarkan kurikulum 2013 setiap mata pelajaran lebih ditingkatkan seperti adanya pelajaran IPA dasar di tingkat sekolah dasar kelas 4 SD. Salah satu pelajaran IPA tersebut ialah pengetahuan mengenai sistem atmosfir bumi. Sistem atmosfir bumi terdiri dari 7 lapisan yaitu *Troposfer*, *Stratosfer*, *Mesosfer*, *Termosfer*, *Ionosfer*, *Termosfer* dan *Eksosfer*. Pengetahuan seperti ini masih awam untuk anak-anak usia tersebut, oleh karena itulah kenapa

game ini didesain khusus agar anak-anak tersebut mengenal sistem atmosfer bumi sejak dini dan dapat mengetahui tata cara pemeliharaan atmosfer bumi yang rusak akibat ulah manusia, sehingga generasi baru akan tahu bagaimana menjaga atmosfer bumi dan melindungi dari pemanasan global.

Oleh karena itu, terinspirasi untuk membuat *game* "Cony The Sky Ride" menggunakan *Adobe Flash*. Dalam *game* Cony The Sky Ride menggunakan karakter seekor kelinci yang akan menyelamatkan saudaranya yang diculik *alien*. *Game* ini merupakan level *game* karena dibuat hingga 3 level dimana masing-masing level akan wakili 2 hingga 3 lapisan pada atmosfer dikarenakan terdapat lapisan atmosfer bumi yang berdekatan dan dijadikan dalam 1 level saja. *Game* ini berlatar belakang langit yaitu lapisan atmosfer dan antariksa, dimana kelinci tersebut harus bertahan hingga sampai ketempat *alien* itu berada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: "Bagaimana cara membuat *Game* Cony The Sky Ride yang memiliki pengetahuan terhadap atmosfer bumi?"

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* dimainkan untuk *single player*
2. Jenis *game* yang dibuat yaitu *scrolling game*.
3. *Game* ini terdiri dari 3 level dimana masing-masing level terdiri dari 2 hingga 3 lapisan atmosfer yang berdekatan.

4. Difokuskan dalam pembuatan Cony The Sky Ride menggunakan gambar karakter, latar *background* yang dirancang sendiri.
5. Penggunaan *game* Cony The Sky Ride pada desktop
6. *Game* ini dibuat menggunakan aplikasi *Flash CS3*, *action script 2.0* dan program pendukung lainnya ialah *Adobe Photoshop CS5*, *Corel Draw X4*.
7. Karakter yang digunakan ialah seekor kelinci.
8. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua umur dengan syarat dapat mengoperasikan perangkat yang digunakan untuk menjalankan *game* tersebut.
9. Jenis kelinci untuk karakter utama ialah berjenis kelinci ND (*Netherland Dwarf*). Jenis ini bentuk tubuhnya pendek, kepalanya agak bulat, leher pendek sehingga dijuluki *last neck rabbit*, dengan ukuran telinganya kecil.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan acuan terhadap pengembangan penelitian selanjutnya
2. Dengan adanya *game* "Cony The Sky Ride" dapat menjadi media hiburan bagi seluruh kalangan
3. Membuat media permainan untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya.

4. Dapat menjadi media informasi khususnya pada anak-anak usia 9 -15 tahun agar mereka mengetahui apa saja yang terdapat diatmosfir bumi.

1.4.2. Adapun tujuan pembuatan *game* Cony The Sky Ride adalah:

1. Membuat *game* Cony The Sky Ride
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat dan Sebagai media untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya.
4. Memberi pengetahuan terhadap lapisan atmosfir bumi dan benda angkasa pada anak-anak usia 9-15 tahun.
5. Mempelajari dan mengembangkan *Game* berbasis *Flash*.

1.5 Metode Peneletian

Metode yang digunakan dalam pembuatan *Game* Cony The Sky Ride adalah:

1.5.1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan *adobe flash* dan tentang *game* untuk membantu dalam pembuatan *Game* Cony The Sky Ride. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.5.2. Metode Analisis

Analisis *game* yang akan dibuat dengan menganalisa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan serta akan menggunakan analisis kebutuhan sistem dalam perancangan awal.

1.5.3. Metode Perancangan

Menurut Iwan Binanto perancangan multimedia meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*, dari keenam metode tersebut akan menjadi patokan dalam perancangan *game* yang mana *game* juga adalah bagian dari multimedia.

1.5.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem akan mengikuti Metode Sistem *Development Life Cycle (SDLC)* yaitu suatu metode yang mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

1.5.5. Metode Testing

Pengetasan *game* yang telah dibuat dengan metode *alpha* dan *beta testing*, yaitu sebagai sarana untuk pengetasan jika terjadi *bug* atau *error* pada *game* yang telah dibuat.

1.5.6. Pengujian

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

1.6 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.

