

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang, teknologi semakin maju dan banyak orang mulai memakai perangkat canggih seperti *gadget*. Ini juga didukung oleh ukuran *gadget* yang kini bervariasi namun tetap nyaman di bawa ke mana saja. Selain itu cara penggunaannya yang minimalis juga memudahkan siapapun penggunaannya. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Hal ini tentu sangat memanjakan para penggunanya. Dengan fungsi yang sama halnya seperti komputer, kini pengguna *smartphone* dapat memilih berbagai macam system operasi untuk *smartphone* nya, salah satunya yaitu system operasi Android.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Pengguna di suguhi dengan berbagai macam aplikasi, tak terkecuali *game*.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sehingga perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *adventure, education, strategy, fighting game* dan lain sebagainya.. Teknologi *game* yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita, karakter, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Begitu banyak *game* yang saat ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk para penggunanya, tak terkecuali anak-anak sekalipun. Bahkan sekarang sudah banyak *game* yang tidak hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga edukasi.

Saat ini, tanggung jawab orang tua untuk mengawasi *game* yang dimainkan oleh anak mereka adalah sangat penting. Setiap *game* memiliki label yang memberikan keterangan tertentu tentang siapa saja yang dapat memainkan *game* tersebut dan digolongkan/diklasifikasikan berdasarkan umur. Tak jarang terdapat beberapa *game* yang justru berdampak negatif pada pikiran si anak. Seperti contoh *game-game* yang menyuguhkan aksi kekerasan. Ini akan mendorong anak untuk melakukan hal yang serupa dengan apa yang mereka lihat. Maka dari itu penyusunan membuat *game* Android yang berjudul "Stronggos" yang cocok di mainkan oleh anak-anak .

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan referensi mengenai *game* anak-anak, penulis mencoba merumuskan masalah, yaitu: Bagaimana cara merancang dan membuat *game* Stronggos berbasis *Android*.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan membuat *game* Stronggos. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini berjalan pada lingkungan sistem operasi *Android* minimal *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*).
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan program *Adobe Flash CS6* dan *Correl Draw* sebagai pengolah grafisnya.
3. *Game* ini hanya dimainkan oleh satu orang pemain (*single player*).
4. Stronggos merupakan *game* bertipe *never ending*.
5. Dalam sekor belum dapat menampilkan sekor tertinggi yang diperoleh pemain sebelumnya.
6. *Game* ini diperuntukan untuk anak usia 3 sampai 13 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat game Stronggos menggunakan program Adobe Flash CS 6
2. Sebagai syarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

1.5 Manfaat Penelitian

A. Bagi penulis:

1. Penerapan ilmu yang diperoleh saat kuliah.
2. Sebagai persyaratan kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

B. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
2. Sebagai referensi karya ilmiah mengenai pembuatan *game* anak-anak.

C. Bagi Masyarakat Umum:

1. Sebagai sarana hiburan kepada para pengguna *smartphone* khususnya *Android*.

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan penelitian dengan :

1. Studi Pustaka

Membaca dan menganalisa teknik pembuatan *game* dari literatur yang berguna untuk penulisan Tugas Akhir

2. Perancangan Game

Mencoba membangun *game* yang di dalamnya menggunakan progam Adobe Flash CS 6 dengan Corel Draw sebagai media pengolah grafisnya.

3. Evaluasi Game

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

4. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi desain *game*, dan dokumentasi hasil kerja.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan Laporan penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing bab akan diuraikan lagi beberapa sub bab, diantaranya :

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal rencana kerja.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yg digunakan untuk penganalisan dan pengemangan dalam melakukan penelitian. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang di lakukan oleh penulis.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan perancangan game.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil uji coba program system yang berjalan, serta memaparkan analisis desain, implementasi dan hasil testing.

BAB V Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses desain system dan saran untuk perbaikan system yang di hasilkan untuk kedepannya.

