

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman dulu permainan hanya bisa dimainkan secara tradisional dan sederhana, seperti permainan panjat pinang, balap karung. Seiring bertambahnya tahun, sekarang permainan sudah semakin berkembang. Bahkan mulai beberapa puluh tahun yang lalu permainan digital sudah di perkenalkan di Indonesia. Hal itu karena sebagai akibat dari pengembangan ilmu pengetahuan, dari pengetahuan teknologi, seni dan komputer maka dari berbagai ilmu tersebut bisa terciptalah permainan-permainan, yang dulunya tradisional menjadi bisa di mainkan secara digital. Adanya pengaruh teknologi dan komputerisasi ini memang berdampak nyata pada pola permainan di perkotaan yang mana orang lebih mengenal semuanya itu dari komputer.

Dampak atau pengaruh teknologi dan komputerisasi khususnya melalui *game* digital ini didominasi seperti banyaknya rental *game-game online*, yang semakin menjamur di kalangan perkotaan, bahkan tak hanya di kalangan perkotaan saja yang terkena dampak dari menjamurnya *game online* tersebut, di pedesaanpun mulai terdapat permainan atau *game* digital tersebut meskipun jumlahnya tak sebanyak di perkotaan. Pecinta *game* digital ini tak hanya kalangan remaja saja anak kecil dan orang tua pun semuanya juga suka bermain *game* digital. Kadang kala membutuhkan waktu hingga berjam jam untuk bermain *game*.

Berdasarkan jenis game ada beberapa jenis-jenis game yaitu *game action*, *game shooter*, *game racing*, *game strategy*, *game role playing*, *game sports*, *game action adventure*, *game adventure*, *game construction and management simulation*, *game simulation*. Salah satu jenis game yaitu *game action*. *Game action* merupakan *game* sederhana yang memiliki peranan penting yaitu memotivasi pemain untuk melatih kesabaran dan ketelitian serta bertindak cepat¹. Dibutuhkan konsentrasi dalam memainkan *game* jenis ini. *Game action* sangat baik untuk melatih kemampuan mengasah otak.

Salah satu contoh *game action* adalah *game* hujan bakpia pelangi. *Game* ini termasuk *game action*, satu *game* dengan satu *user*. Pemberian nama bakpia sendiri itu karena salah satu ciri oleh-oleh khas Yogyakarta adalah bakpia. Cara memainkan *game* ini ialah pemain menekan setiap bakpia yang turun dari atas layar, setiap bakpia yang turun mempunyai warna yang berbeda seperti warna pelangi. Pembuatan aplikasi *game* akan di bahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul "*Hujan Pelangi bakpia*".

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu, bagaimana membuat *Game "Hujan Bakpia Pelangi"* menggunakan *software Adobe Flash CS6*?

¹ Desti. *Game Puzzle* dalam *Analisis dan Pembuatan Aplikasi Game The Hidden Creatures*, hlm. 1

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi *game* "Hujan Pelangi Bakpia" ini adalah sebagai berikut;

1. *Game* ini dimainkan dengan satu user (*single player*).
2. *Game* ini memiliki 5 level/tingkat kesulitan.
3. *Game* ini sebagai pelajaran untuk ketangkasan dan kelincahan.
4. Tampilan gambar pada *game* "Hujan Pelangi Bakpia" ini masih berbentuk dua dimensi (2D).
5. Pada permainan wisata akan menampilkan tempat-tempat wisata yang berbeda-beda.
6. Pemain dapat melihat *highscore* dalam setiap permainan yang telah dilahutnya.
7. Pemain dapat melihat petunjuk permainan yang ada dalam *game*.
8. *Game* dapat menampilkan skor pada akhir permainan.
9. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
10. Pengguna (*user*) aplikasi *game* ini yaitu masyarakat yang sudah mampu mengoperasikan komputer.
11. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS3* dan *Action Script 2.0*.
12. Cara memainkan *game* "Hujan Pelangi Bakpia" lebih mudah menggunakan *mouse*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Sebagai media pembelajaran adu ketangkasan pada seseorang.
2. Menambah pengetahuan dalam membuat dan merancang sebuah *game*.
3. Lebih mengenalkan kebudayaan Yogyakarta lewat *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi dipergustakaan Amikom, tentang pembuatan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan teori dan praktek yang di dapat waktu kuliah di STMIK AMIKOM dalam bentuk skripsi.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Untuk mendapat hasil yang di harapkan dan sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan *game* ini perlu data yang benar, akurat dan lengkap, metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut:

1. Metode studi pustaka

Yaitu mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang terkait. Dengan rancangan aplikasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data informasi dari skripsi-skripsi yang berada diperpustakaan serta situs-situs yang obyektif.

2. Metode Pengamatan

Yaitu mengamati dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang tersedia atau diperoleh dari berbagai sumber.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah di mengerti dan terstruktur, sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing - masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematik penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan, landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti pada bab ini juga dituliskan tentang

tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini analisis dan perancangan sistem berisi perancangan dan pembuatan *game* yang akan dibuat dimulai dari flowchart serta analisis sistem yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan *game* dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil dari pembuatan *game* yang telah dibuat dengan melihat *output* yang dihasilkan oleh aplikasi dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta beberapa saran.