

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, *game* mempunyai prospek yang luar biasa. Apalagi dengan hadirnya berbagai jenis perangkat elektronik (gadget). Hampir semua orang dari berbagai kalangan menyukai *game*, karena didalam *game* mereka bisa menemukan dan melakukan hal-hal yang tidak bisa atau tidak mampu mereka lakukan di dunia nyata. Selain itu *game* juga dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.

Teknologi *game* terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, apalagi dengan tampilan *game* 2 dimensi saat ini yang tidak kalah menarik dengan *game* 3 dimensi, contohnya *game angry birds*, yang menggambarkan tentang sekawanan burung yang ditugaskan untuk menghancurkan sekawanan babi dengan dilempar melalui ketapel besar yang kita kendalikan ini sangatlah digemari oleh masyarakat luas. *Game - game* 2 dimensi juga sudah mudah didapatkan melalui internet.

Hampir semua orang mungkin mengetahui apa itu jembatan, dan fungsi jembatan secara umum. Jika dikemas secara menarik, hal-hal mengenai jembatan dapat diterangkan dengan menyenangkan, antara lain dengan beraneka ragam jenis jembatan, lebar panjang jembatan, maupun hanya sebatas penghubung pulau.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah *game* yang berjenis *puzzle game* dengan judul “Analisis dan Perancangan Game The Bridge” yang

mudah dimainkan, sederhana, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, imajinatif, dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakannya untuk media pendidikan. Sehingga secara teknis tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* sederhana berbentuk 2 dimensi tentang jembatan yang menghibur, melatih konsentrasi, dan dapat dimainkan oleh siapa saja.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini, yaitu :

1. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
3. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
4. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 6 level permainan.
5. *Game* yang dirancang merupakan jenis *puzzle games*.
6. *Game* dirancang dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* dan *Actionscript 2.0* sebagai script pendukung.

7. *Game* ini ditargetkan untuk anak - anak sekolah dasar.

1.4 Maksud dan Tujuan penelttan

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi *puzzle-game the bridge* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.
2. Mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses - proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah - langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game* Flash, kemudian penulis memilah dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa

mengumpulkan gambar - gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game* khususnya *puzzle games*.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku - buku *Flash Action Script*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan laporan disusun menggunakan dasar - dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika laporan dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori - teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap - tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

