

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan permainan modern yang cukup pesat seperti game sering membuat permainan tradisional sedikit demi sedikit terlupakan dan kurang diminati. Sehingga dengan perkembangan permainan modern, permainan tradisional menjadi semakin terancam punah. Sehingga dibutuhkan sarana untuk tetap menjaga dan meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang permainan tradisional tanpa mengganggu atau menghambat permainan modern. Maka dari itu skripsi ini mengambil tema tentang Sprite Coki, Tokoh Utama dari Game Panjat Pinang untuk Android milik AGD (Amikom Game Development).

Game sendiri merupakan sebuah perangkat lunak yang tersusun atas beberapa aspek seperti sound yaitu suara yang keluar ketika dimainkan dan berfungsi sebagai sarana penambah kesan ketika memainkan sebuah game, kemudian ada juga wallpaper dan background yang berfungsi sebagai media promosi dan pengenalan tentang sebuah game dan juga sprite.

Sprite dalam dunia **computer graphic** adalah gambar atau animasi 2D yang terintegrasikan ke dalam layar yang lebih lebar. Biasanya ini dipakai untuk melengkapi bitmaps dan mereka merupakan bagian dari normal bitmap di layar/screen, seperti membuat animasi yang bisa digerakkan di layar (bila dalam

game biasanya merupakan character. Character berasal dari beberapa sprite.), kemudian semua itu disatukan dengan sebuah program. Maka jadilah sebuah game.

Untuk memfokuskan pembahasan maka dalam skripsi ini penulis mengambil judul "Sprite Coki, tokoh utama dari game panjat pinang untuk Android".

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan Latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah tentang bagaimana Langkah-langkah dan cara-cara pembuatan Sprite panjat pinang untuk Android milik AGD agar sesuai dengan tema permainan tradisional dan juga dapat menyampaikan maksud dari game tersebut bagi para pemainnya?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Dalam pembuatan skripsi "Sprite Coki, tokoh utama dari game panjat pinang untuk Android", agar pembahasan tidak terlalu luas dan dapat lebih mudah dipahami, penulis memberikan batasan pada pembahasannya:

1. Perancangan, berisi tentang hal-hal yang perlu dilakukan ketika merancang sprite coki untuk dipasang dan digunakan sebagai sprite dari tokoh utama game panjat pinang untuk android milik AGD.

2. Pembuatan, berisi tentang langkah-langkah dan cara-cara dalam pembuatan sprite sejak dari perancangan hingga siap dipasang dalam game
3. Software yang digunakan dalam pembuatan sprite ini berupa Adobe Photoshop CS3 portable, Paint tool sai portable, dan game maker 8.0 portable.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat sprite coki, tokoh utama dari game panjat pinang untuk adroid milik AGD. Adapun tujuan lain yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk menambah pemahaman tentang apa itu sprite.
2. Memahami langkah-langkah dalam pembuatan sebuah Sprite dalam game

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari Penelitian tentang sprite coki, game panjat pinang untuk android milik AGD ini adalah :

1. Sebagai petunjuk dalam membuat sprite untuk game Android.
2. Sebagai reffrensi tentang fungsi sprite dalam sebuah game.

## 1.6 METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan skripsi ini, sebagai metode untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan, penulis memilih metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Merupakan metode penelitian yang didapatkan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literature, buku dan berbagai media informasi yang berhubungan dengan object penelitian sebagai referensi dan acuan.

3. Metode Experimental

Merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara merancang dan mencoba membuat objek penelitian dan kemudian digunakan sebagai gambaran dan acuan untuk menambah informasi tentang objek penelitian.

4. Metode Uji Coba

Merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mencoba mengimplementasikan objek penelitian yang telah dibuat untuk melihat tentang kekurangan atau kesalahan yang masih terdapat pada objek penelitian.

## **1.7 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis memberikan penjelasan singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini penulis mengemukakan tentang teori yang mempelajari dan berhubungan dengan object penelitian, mulai dari Pengertian tentang sprite, perkembangan sprite, teknik pembuatan sprite, dan macam-macam sprite. Serta teori tentang penggunaan beberapa aplikasi untuk pembuatan sprite.

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

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang langkah-langkah perancangan sprite, meliputi pencarian ide, pemilihan karakter, sketching, perancangan gerakan, serta menggabungkan konsep ide sprite.

### **BAB IV IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang pembuatan sprite dari beberapa konsep ide yang telah digabungkan, seperti line art, coloring, menggerakkan hingga penerapan dalam game panjat pinang. Dan menguraikan sedikit tentang hasil pemasangan sprite yang telah dibuat pada game panjat pinang.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang telah didapat selama perancangan perancangan dan pembuatan serta pengimplementasian sprite game panjat pinang yang telah dibuat.

