

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, pengguna teknologi untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan sangat berkembang. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industri game, salah satunya adalah merancang game. Bagi sebagian orang memainkan game sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stres serta kejenuhan dalam sehari-hari. Sering dijumpai di perkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang meluangkan waktu mereka untuk bermain game di komputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak memiliki hobi memainkan game.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi game juga sangat beragam. Salah satu jenis game yaitu game *puzzle*. Game *puzzle* merupakan game sederhana yang memiliki peranan penting yaitu memotivasi pemain untuk melatih kesabaran dan ketelitian. Dibutuhkan konsentrasi dalam memainkan game jenis ini. Game *puzzle* sangat baik untuk melatih kemampuan penglihatan pemain.

Salah satu game *puzzle* adalah “The Jungle Land”, game ini merupakan salah satu wujud dimana penulis ingin menanamkan rasa kebersamaan dengan tujuan, menyadarkan betapa pentingnya melestarikan hewan yang hampir punah. Pembuatan aplikasi *game* akan dibahas dalam laporan pembuatan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Game *Puzzle* Bertemakan Hewan The Jungle Land”.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi Game “The Jungle Land”. Serta memperkenalkan kepada pemain, hewan-hewan yang hampir punah di Indonesia secara menarik dan edukatif?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan kepada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan aplikasi game ini, yaitu :

1. Game dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* yang didukung oleh *ActionScript 2.0*.
2. Game yang dirancang dimainkan secara *single player* (satu pemain).
3. Terdiri dari tiga level permainan.
4. Input navigasi berupa mouse.
5. Hewan yang terdapat dalam permainan ini adalah Babirusa, Orang hutan, Elang Jawa, Badak bercula satu, Harimau Sumatra, Jalak bali, Anoa, Kasturi ternate, kanguru pohon mantel emas, Bekantan.

6. Permainan ini di tujukan untuk anak-anak khususnya usia antara 7 sampai 13 tahun.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk mengembangkan permainan digital yang menggunakan media Adobe Flash CS3 di Indonesia dengan harapan suatu saat karya-karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulis adalah :

1. Memperkaya koleksi aplikasi *game* buatan Indonesia sebagai sarana bermain sekaligus belajar.
2. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Diploma III STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
  - Menambah wawasan tentang perancangan dan pembuatan game,
  - Mengembangkan pengetahuan mengenai Adobe Flash dan *Action Script*.
  - Menambah wawasan tentang hewan-hewan langka yang ada di Indonesia.
2. Bagi Orang Lain

- Dengan adanya game The Jungle Land ini bisa sebagai pengingat betapa pentingnya kelangsungan hidup hewan yang hampir punah.
- Bisa menjadikan panduan dalam pembuatan game flash secara mandiri.
- Sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari.
- Bisa menjadi peluang bisnis pengembangan game komersial secara mandiri.
- Mengetahui hewan yang hampir punah yang di perkenalkan dalam aplikasi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan Tugas Akhir menggunakan beberapa metode, yaitu:

##### **1. Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literature yang mendukung kelengkapan informasi.

##### **2. Metode Download Data**

Pengumpulan data dengan mendownload data melalui media internet.

##### **3. Metode Ujicoba dan Evaluasi**

Pada tahap ini akan dilakukan ujicoba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian game yang telah tersusun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada pembuatan *game* ini adalah :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, rencana kegiatan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*. Membahas juga mengenai program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan Adobe Flash CS3.

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

Berisikan metode dan design system game, baik design visual dan design scripting game. Dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS3 hingga dengan hasil jadi game "The Jungle Land".

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dan hasil pengujian game, pemeliharaan, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan, dan pembahasan dari tiap class/metod atau fungsi utama yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir yang berisi kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

