

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi tidak bisa di terhindari lagi perkembangannya, dengan pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dapat menjadikan industri di bidang IT semakin mendapat tempat di dunia industri. Mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut adanya sarana yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang akan ditemui secara cepat, akurat, dan tepat. Salah satu industri IT yang berkembang sangat pesat adalah Game Development. Game menjadikan industri yang mudah untuk berkembang pesat di karenakan semakin banyaknya platform dan jenis game yang di ciptakan karena banyak peminatnya (*gamer*).

Dalam kamus Bahasa Indonesia "Game" diartikan sebuah permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat sebuah rule (peraturan) dan culture (budaya). Game bertujuan untuk menghibur dan menghilangkan rasa bosan. Kebanyakan orang menilai game dapat membuat orang bodoh atau malas dalam beraktifitas sehari – hari, itu terjadi jika mereka bermain tidak mengenal waktu dan situasi, tetapi dalam arti lain game sangat penting untuk perkembangan otak manusia demi meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat, karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut untuk diselesaikan dengan tepat, cepat, dan akurat.

Mobile game merupakan salah satu game yang memiliki platform mobile devices (perangkat mobile). Mobile game menjadi salah satu game yang banyak digunakan saat ini. Selain karena faktor portabilitas dan aksestabilitas yang mudah mobile game juga lebih bervariasi. Sekarang ini banyak OS (Operating System) yang mendukung mobile devices (perangkat mobile), sehingga pengembangan game menjadi lebih leluasa untuk menentukan OS (Operating System) untuk game yang dikembangkan. Contoh OS (Operating Sytem) mobile devices antara lain : Windows Mobile, Android, Palm OS, Symbian, Blackberry OS.

Android adalah salah satu Mobile OS yang dikembangkan oleh Google dan Open Handset. OS (Operating System) ini, berbasis Linux, dengan bahasa pemrograman dasar Java. Sekarang ini, Android menjadi salah satu mobile OS yang banyak digunakan. Android sendiri memiliki fasilitas seperti market, maps, E-mail. Selain itu Android adalah OS (Operating System) open source. Sehingga memang menarik untuk menggunakan Android, dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan.

Dengan melihat perkembangan teknologi mobile yang sangat pesat hingga saat ini dan sesuai keterangan diatas. Maka penulis memiliki inisiatif untuk merancang aplikasi game flash untuk ponsel berbasis Android dan bahkan langsung bisa dimainkan di komputer yang berjudul **Perancangan Game Flash "Tomcat Hunter" Untuk Pc / Android Mobile.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penelitian dan dirumuskan dalam bentuk kalimat tanya yang tegas dan jelas, untuk menambah ketajaman dari masalah tersebut. Permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah "Bagaimana merancang Game Flash "Tomcat Hunter" Untuk Pc / Android Mobile yang menarik dan menyenangkan" dan Bagaimana membangun sebuah game menarik dengan menjual konsep game tersebut untuk menyaingi grafik gambar game yang lain, bisa menghibur dan dapat di mainkan oleh semua kalangan (*user*) tanpa batasan usia.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang akan dicari pemecahannya harus terbatas ruang lingkungnya agar pembahasannya dapat lebih terperinci, untuk memfokuskan pembahasan, maka penulis memberikan batasan terhadap ruang lingkup yang lebih spesifik, yaitu :

1. Menghasilkan suatu solusi dari permasalahan yang di hadapi, yaitu game yang dapat di gunakan untuk menghibur.
2. Game yang akan di buat adalah "Tomcat Hunter". Di dalam game ini tidak ada batasan waktu untuk tiap level, demi menghilangkan kesan tekanan atau terburu – buru bagi user saat memainkannya.
3. "Tomcat Hunter" memiliki beberapa level dan di tiap levelnya akan memiliki tantangan yang semakin rumit dan user harus berusaha demi menghasilkan skor yang tinggi.

4. "Tomcat Hunter" merupakan game yang berjalan pada perangkat komputer atau sistem operasi android untuk ponsel.
5. Game "Tomcat Hunter" dijalankan pada Android versi 2.2 (Froyo) keatas dengan Adobe AIR yang telah terinstal dan dapat juga di jalankan di komputer dengan tool pendukung seperti adobe flash .
6. Software yang digunakan untuk merancang game tersebut antara lain : Adobe Flash CS5 Professional, CorelDRAW Graphics Suite, Adobe Photoshop CS dan JetAudio sebagai tool pendukung.
7. Game "Tomcat Hunter" merupakan jenis game *shooting* dan kategori game *casual* yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang.
8. Game "Tomcat Hunter" memiliki obyek 2D.
9. Game ini akan di ujicoba pada ponsel berbasis Android dan perangkat komputer.

1.4. Tujuan Penelitian

Memuat uraian yang menyebutkan secara spesifik maksud dari keinginan yang hendak dicapai dari penelitian yang di lakukan.

- 1 Merancang game untuk menghilangkan rasa jenuh dan hiburan semata.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer dan "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan media hiburan bagi semua kalangan yang lebih praktis dan mudah.
4. Membantu dan melatih otak agar dapat memecahkan masalah secara tepat, cepat dan akurat.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuatu hal yang akan di nikmati atau di dapat dari hasil tujuan yang telah di buat atau di rencanakan sebelumnya.

1.5.1 Bagi mahasiswa

1. Membantu mengembangkan teknologi khususnya teknologi informasi.
2. Mengembangkan industri teknologi informasi di bidang Game Development.
3. Memperdalam pengetahuan tentang pemrograman game, dan mengaplikasikan konsep dan teori mengenai pembuatan game terutama dalam pengimplementasiannya terhadap pemrograman game untuk android dan komputer (PC).

1.5.2 Bagi Gamer

1. Mengubah mood seseorang dan bisa membantu melupakan traumatik meskipun hal ini tidak permanen.
2. Membantu seseorang yang sedang menderita nyeri atau sakit karena di saat bermain game, fokus seseorang teralihkan di permainan yang sedang ia lakukan.
3. Penelitian ini akan menciptakan game berbasis android dan komputer (PC) yang menarik, dan dapat melatih ketelitian, keselarasan, serta pengambilan keputusan yang tepat pada kondisi tertentu.

1.6 Metode Penelitian

Agar dapat mengumpulkan investigasi dengan tepat sehingga didapatkan gambaran umum terhadap sistem yang sedang terjadi dan sistem yang akan dibuat nantinya, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Study Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut didapat penulis dari koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan koleksi milik pribadi.

3. Perancangan Sistem

Perancangan Game Flash "Tomcat Hunter" Untuk Pc / Android Mobile menggunakan software Adobe Flash CS5 Professional, CoreIDRAW Graphics Suite, Adobe Photoshop CS dan JetAudio sebagai tool pendukung.

4. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya

dalam bidang game. Dalam hal ini penulis mencoba berinteraksi melalui forum-forum game seperti <http://yamedevid.org>.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam laporan. Oleh karena itu, laporan ini terbagi atas beberapa bab, yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berkaitan.

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2 BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai konsep dasar perangkat mobile (mobile devices), pengertian AI (Artificial Intelligence), konsep dasar dan sejarah game, perangkat lunak untuk membuat game dan hal-hal lain yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan skripsi ini.

3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan penjelasan analisis yang digunakan dalam pembuatan game. Analisis yang digunakan akan berbentuk analisis, study kelayakan, Design Interface, flowchart diagram dan analisis yang sesuai dengan tema yang digunakan pada game "Tomcat Hunter".

4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi, yang meliputi pembahasan pembuatan game "Tomcat Hunter" dan pembahasan hasil implementasi.

5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembuatan game dan saran-saran yang diberikan.

