

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era ini, mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut penyelesaian masalah secara cepat, tepat dan akurat, perkembangan teknologi informasi tidak bisa terhindarkan lagi. Industri di bidang IT semakin mendapat tempat di dunia industri, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Seiring perkembangan dalam bidang *game* terdapat beberapa jenis *game* yang memiliki unsur pengetahuan dan hiburan. *Game* jenis tersebutlah yang menjadi daya tarik dalam memberikan informasi karena terdapat ajakan positif yang tertera dalam *game* tersebut. Contohnya *game* Farmville yaitu *game* tentang merawat kebun agar memiliki halaman yang indah dan bagaimana merawat tanaman. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah *game* yang dapat memberikan hiburan kepada masyarakat dunia khususnya Indonesia yaitu dalam pelestarian badak jawa.

Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*) adalah salah satu spesies terlangka di dunia dengan perkiraan jumlah populasi tak lebih dari 50 ekor di Di Taman Nasional Ujung Kulon. Badak Jawa juga termasuk lima spesies badak paling

langka yang ada di dunia dan masuk dalam Daftar Merah badan konservasi dunia IUCN, yaitu dalam kategori sangat terancam atau *critically endangered*.¹

Berdasarkan keterangan di atas maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *game* yang berisikan tentang penyelamatan badak, untuk itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul "**Pembuatan Aplikasi Game 2D Rhino Cola**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat *game* Rhino Cola ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS 3 Professional* dengan *Action script 2.0*.
2. *Game* yang dibuat ialah *game* berbasis *flash* yang dapat berjalan pada program *desktop* dan *mobile* atau *gadget* yang memiliki *OS android*.
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. *Game* dimainkan secara *offline*.
5. *Game* ini memiliki 3 level.

¹http://www.wwf.or.id/cara_anda_membantu/bertindak_sekarang_juga/rhinocare/badakjawa/

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Merancang dan Membangun *game* “*Rhino Cola*” berbasis *desktop* dan *mobile* (android).
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi Penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, Sehingga dapat membangun bisnis *game*.

2. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan serta menumbuhkan rasa kecintaan makna pelestarian terhadap badak yang keberadaannya di ambang kepunahan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan informasi dari sumber – sumber yang berhubungan dengan pembuatan *game Rhino Cola*.

2. Analisis data, yaitu merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat, yaitu *game Rhino Cola*.
3. Perancangan yaitu membuat rancangan dan desain objek yang akan dibuat seperti: karakter, background, serta suara.
4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan *software Aplikasi Adobe Flash CS 3*.
5. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Sesuatu yang dibangun haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software* harus diujicobakan agar *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan.
6. Dokumentasi, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang terdiri atas berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian *game*, sejarah *game* dan pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *game* “Rhino Cola”.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *game* dan memberikan saran – saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan *game* dimasa yang akan datang.

LAMPIRAN