

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi remaja, anak-anak, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pembuatan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak game. Salah satunya yaitu game angry birds. Mengingat nama angry birds yang terlintas dipikiran adalah burung-burung yang terbang dengan ketapel untuk menghasbisi musuh terbesar mereka yaitu babi. Dibalik semua itu, tersirat keinginan untuk membuat game sendiri. Oleh karena itu penulis membuat game bote jump menggunakan adobe flash.

Game Bote Jump adalah salah satu jenis game pilihan karena memasukkan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta peran yang membuat seseorang merasa seperti tokoh yang diperankannya dalam game tersebut. Dalam game Bote Jump menggunakan karakter seekor monyet. Dinamakan Bote karena dalam Bahasa daerah Sumbawa "Bote" yang berarti "Monyet". Genre game yang akan dirancang ialah action-adventure dimana seekor monyet tersebut harus melalui tiga level menghasbisi musuh untuk menyelamatkan tiap anggota keluarganya, yaitu ayah, ibu, dan adiknya

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana cara membuat Game Bote Jump yang menarik, unik, dan menyenangkan?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game dengan genre side scrolling dan dimainkan untuk single player
2. Difokuskan dalam pembuatan Bote Jump menggunakan gambar karakter, latar background yang dirancang sendiri.
3. Penggunaan Game Bote Jump pada sistem operasi Windows
4. Pembuatan Level permainan Sebanyak Tiga level
5. Karakter dalam game yaitu seekor monyet dan merupakan desain asli.

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan game bote jump adalah:

1. Agar pembuatan desain game Bote Jump bisa digunakan dan diaplikasikan dengan baik dalam proses pembuatannya.
2. Memberikan alternatif hiburan kepada masyarakat dan Sebagai media untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya.
3. Mempelajari dan mengembangkan game berbasis flash

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari game bote jump yaitu memberikan hiburan yang menarik dan menyenangkan dan sebagai pengisi waktu pikiran serta kepenatan ditengah luang. Dapat membantu meringankan beban rutinitas setiap harinya. Serta dapat menjadi media untuk menguji ketangkasan dan kecerdasan berpikir pemainnya. Game yang merupakan sebuah alat untuk bermain dan refreshing yang sangat berkembang akhir-akhir ini dalam lingkungan masyarakat.

## 1.6 Metode Peneletian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Game Bote Jump adalah:

### 1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan adobe flash dan tentang game untuk membantu dalam pembuatan Game Bote Jump. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

### 2. Analisis Sistem

Menganalisis kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil web-web referensi.



### 3. Merancang dan Mengimplementasi

Merancang dan mengimplementasi aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

Langkah – langkah dalam pembuatan game Bote Jump:

- a. Software yang digunakan *Adobe Flash CS3*
- b. *Adobe Photoshop CS5*
- c. Membuat Desain karakter dan Latar Background.

#### 1.7 Sistematika penulisan

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan dalam setiap bab dalam penelitian ini maka diperlukan sistematika pembahasan. Berikut gambaran sistematika pembahasan pada masing-masing bab:

##### **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 II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang tentang teori dasar yang berhubungan dengan game, pengertian game, karakteristik game, macam-macam game serta pengenalan software yang akan digunakan dalam pembuatan game ini.



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

Bab ini akan diuraikan mengenai tentang langkah dan pembuatan game serta perancangan (interface) program.

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

Bab ini berisikan mengenai pembuatan game dan hasil uji game berdasarkan implementasi sebelumnya. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangannya.

