

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi salah satu istilah yang tidak asing bagi masyarakat luas. *Game* merupakan permainan yang sangat menghibur dan menyenangkan. Berbagai macam permainan *game*, mulai dari yang sekedar bermain mengisi waktu luang hingga yang serius. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa banyak yang menyukai *game* dan yang paling banyak digemari adalah *mobile game* menggunakan sistem operasi *android*.

Menurut Nazruddin Safaat, *Mobile game* adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh *mobile devices*, seperti PDA, *smartphone*, tablet PC, dan portable media player. Dan sekarang ini, *mobile game* telah dibuat di berbagai macam platform seperti Symbian, Apple IOS, Android serta Windows Phone. Keuntungan tersendiri memainkan *mobile game* adalah portabilitas, yaitu player dapat bermain *game* dimana saja mereka mau selama mereka mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile games*. [1]

Android merupakan sistem operasi yang berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. *Android* tersedia sebagai *open source* sehingga menjadi peluang besar bagi para pengembang untuk mengembangkan dan membuat *mobile game*.

Dalam penulisan skripsi ini game “Space Adventure” akan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5. Game Space Adventure adalah *game* petualangan pesawat ruang angkasa yang akan melewati planet Venus, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus dan Neptunus. Didalam *game* ini ada 5 macam pesawat yang akan dipilih. Setelah memilih pesawat akan muncul animasi persiapan penerbangan setelah animasi selesai maka *game* akan dimulai.

Pada skripsi ini penulis akan membuat Game Space Adventure yang menghibur dan menjadikan para pemain *game* merasa senang. Harapan penulis *game* ini bisa menjadi sarana hiburan bagi penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *game* untuk digunakan pada sistem operasi *android* dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0?

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini dimainkan oleh satu pemain (*single player*).
2. *Game* ini menggunakan tampilan dua dimensi(2d).
3. *Game* dimainkan secara offline.
4. *Game* ini untuk anak-anak.
5. *Game* yang akan dirancang memiliki 6 level.

6. Software yang digunakan yaitu *Adobe Flash CS5*, *Coreldraw x4*,
Adobe Air apk, *Corel Video Studio Pro X4*.
7. *Point / score* didapat dengan mengambil bintang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah *game* dengan judul "Game Space Adventure".
2. Membangun *mobile game* yang menghibur dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan skripsi ini adalah:

Bagi Penulis

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pembuatan *game*.
2. Menambah wawasan mengenai *Actionscript 3.0*.

Bagi Masyarakat

1. Menambah minat mahasiswa untuk mengembangkan *game* khususnya dengan bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*.
2. Membangun minat mahasiswa dalam menjadi *developer game*.
3. Menjadi sarana hiburan dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet dan referensi lain yang berhubungan dengan *game* yang akan dibuat.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dengan menganalisa data yang mendukung dalam pembuatan *game* petualangan berbasis android.

3. Perancangan Game

Perancangan *game* dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

4. Testing Game

Penerapan dari hasil perancangan system yang telah dilakukan.

5. Uji Coba Game

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah *game* untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan dasar teori yang digunakan dalam analisis.

- **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME**

Pada bab ini membahas analisis dan perancangan terhadap *game* yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan seperti konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan *game* yang dibuat.

- **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi.

