

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecanggihan teknologi *game digital* menjadikan para pengembang *game* semakin tertantang untuk berpacu dalam mengembangkan *game-game* berkualitas. Dengan bermunculannya pengembang – pengembang *game* di Indonesia, menandakan bahwa Industri *game* di Indonesia saat ini sudah mampu bersaing secara global dengan pengembang *game* di negara lain. Kini hampir di kota-kota besar di Indonesia terdapat studio pengembangan *game* seperti Agate - Jogja, Digital Happines - Bandung , Maulidan Games - Semarang dan lain sebagainya. Studio pengembangan *game* ini telah menetasakan *game-game* yang berkualitas.

Pada awal tahun 2014, studio Digital Happyness meluncurkan *game horror* bercitarasa lokal yaitu “Dread Out”, *game 3d* ini telah dimainkan hampir satu juta *gamer* di dunia. Adapun *game* Android yang banyak diminati para *gamer* lokal sebagai pengusir kejenuhan adalah “Tebak Gambar” yang dikembangkan oleh Agate – Jogja.

Pertumbuhan pasar dalam dunia berkembang sangat pesat dalam 5 tahun terakhir. Hal ini dikarenakan adanya pergeseran trend bermain *game* dari Game PC, Game Browser, Game Console menuju ke *game* yang bisa dimainkan setiap saat, kapanpun dengan mudah dan murah, yaitu *game* Mobile melalui media *smartphone*. sehingga unsur kompetisi pengembang *game* menjadi semakin besar .[1]

Sekian banyak *game* lokal yang berkembang dan tersebar melalui *playstore* milik Google, tidak banyak *game* yang mengangkat tentang kearifan budaya tradisional Indonesia baik itu *game* yang bersifat hiburan semata maupun yang

bersifat edukasi. Sedangkan kearifan budaya itu sendiri memiliki peranan yang penting dalam menjaga ciri jati diri bangsa.

Dari paparan uraian diatas, penulis bermaksud turut serta mengembangkan *game* yang mengangkat tentang kearifan lokal budaya Sunda yang dikemas dalam seri petualangan yang berlatar cerita mengenai seorang petualang pada masa sebelum runtuhnya kerajaan Pajajaran. *Game* yang akan penulis rancang menjadi topik penyusunan tugas akhir yang berjudul “ Pembuatan *Game* Petualangan Arengga Berbasis-Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *game* petualangan untuk digunakan pada sistem operasi android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0?.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada permasalahan, maka batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain:

1. *Game* ini memiliki tombol-tombol interaktif sebagai input dari pengguna dalam memainkan *game* ini.
2. *Game* ini dapat menampilkan visual yang berupa gambar bitmap dan *pixel art* serta audio yang berupa *sound effect* dan *backsound*.
3. *Game* ini dimainkan oleh satu orang pemain.
4. *Game* ini ber-gendre *Adventure Platform* dan bertipe *Slidescroll*

5. *Game* ini hanya digunakan pada ponsel berbasis sistem operasi Android dengan minimal versi Gingerbread yang support Adobe Air.
6. *Game* ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS 6 dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0, Adobe Air sebagai *compiler* program, Adobe Illustrator CS 6, Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Audition.
7. *Game* ini terbatas hanya memiliki 14 level (*scene*) arena permainan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai :

1. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah keilmuan dan pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan *game* ini, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menambah keahlian penulis dalam merancang *game mobile* berbasis android.
2. Sebagai media hiburan yang memiliki nilai positif tentang kearifan lokal Sunda bagi pengguna khususnya untuk masyarakat Jawa Barat.

1.6 Metode Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet, literature 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

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 LANDASANTEORI

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

BAB III ANALISISDAN 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.