

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sebuah permainan yang menantang dan sebuah permainan yang menguji kecepatan, kecerdasan, dan ketelitian pemainnya dalam memainkan sebuah permainan tersebut. Pada zaman modern seperti saat sekarang ini berbagai macam game yang diciptakan oleh penciptanya, dan berbagai jenis game yang canggih dan kreatif yang mampu bersaing secara baik untuk menciptakan sebuah game yang kreatif dan menarik untuk dimainkan user atau penggunanya.

Game di Indonesia juga cukup pesat dan juga mampu bersaing dengan *game-game* yang berasal dari Negara-negara asing. *Game* itu sendiri juga memiliki beberapa jenis yang juga bisa dimainkan oleh kalangan siapa saja termasuk anak-anak yang masih berusia 3 tahunan yang pada saat ini yang sangat minat dan sering memainkan *game* yang mereka sukai di gadget ataupun di ponsel mereka.

Di Indonesia pada saat ini juga banyak menciptakan sebuah *game* tradisional Indonesia yang sering dimainkan apabila ada acara penting yang ada di Indonesia seperti pada saat 17 Agustus atau hari kemerdekaan Negara Indonesia. Pada saat ini juga sudah banyak *game-game* tradisional yang diciptakan oleh orang Indonesia sendiri seperti *game pacu karung*, *game makan kerupuk* dan lain-lain yang juga bisa mereka mainkan kapan pun dan dimana pun mereka mau, dan *game* pada saat ini juga bisa sebagai media yang dapat

menghilangkan rasa jenuh, bosan, dan juga capek pada saat si pemain lelah dalam melakukan aktivitasnya dan mereka pun bisa meluangkannya dalam memainkan sebuah *game* yang mereka sukai, *game* yang *online* atau *offline*.

Berdasarkan keterangan di atas penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *game* tradisional yang berasal asli dari Negara Indonesia, sebuah *game* yang sering dimainkan pada saat hari kemerdekaan saja yang nantinya *game* ini bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh *user* tanpa harus menunggu hari kemerdekaan itu datang sebuah permainan yang menantang dan menegangkan kan pemainnya dengan memasukan sebuah belut kedalam sebuah botol yang kecil. dan penulis tertarik mengangkat tema tugas akhir ini dengan judul *Game "17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol" menggunakan Adobe Flash*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang muncul adalah bagaimana membuat *game 17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol menggunakan Adobe Flash?*

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dengan tujuan agar pembahasan melebar dan lebih jelas. adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. *Game 17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol* yang dapat dimainkan saat ini hanya terdiri dari 3 level.
2. *Game* ini mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti: teks, gambar, suara dan animasi.

3. *Game* ini juga bisa dimainkan secara *offline* dan tidak perlu menggunakan jaringan pada saat *offline* pun juga bisa memainkannya.

4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *dua orang*.

5. Target usia pemain yang dalam *game* ini dari usia 8 tahun keatas.

6. Perangkat lunak yang digunakan :

a) *Adobe Flash CS6*.

b) *Corel Draw x5*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai penulis ini adalah :

1. Membangun dan Merancang aplikasi *Game* 17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol.
2. Menghasilkan sebuah *game* tradisional yang dapat dimainkan *user* kapan pun dan dimana pun mengenai *game* memasukan belut kedalam botol.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan ilmu bagaimana membuat dan merancang sebuah *game* pembuatan asset grafis.

2. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi tugas akhir di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan sebuah *game* dan memberikan referensi mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan tugas akhir.

3. Manfaat bagi *user*

Manfaat bagi *user* atau pengguna *game* 17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol ini adalah sebagai sarana hiburan dan juga tidak melupakan permainan tradisional Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* 17 Agustus Memasukan Belut kedalam Botol adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Metode ini adalah untuk mendapatkan konsep-konsep teori menggunakan buku, majalah, serta nara sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian, sehingga landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data.

2. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan adalah menganalisis dan merancang untuk menentukan jenis *game* yang akan dibuat serta pembuatan asset grafis yang akan digunakan pada *game*.

3. Implementasi Sistem.

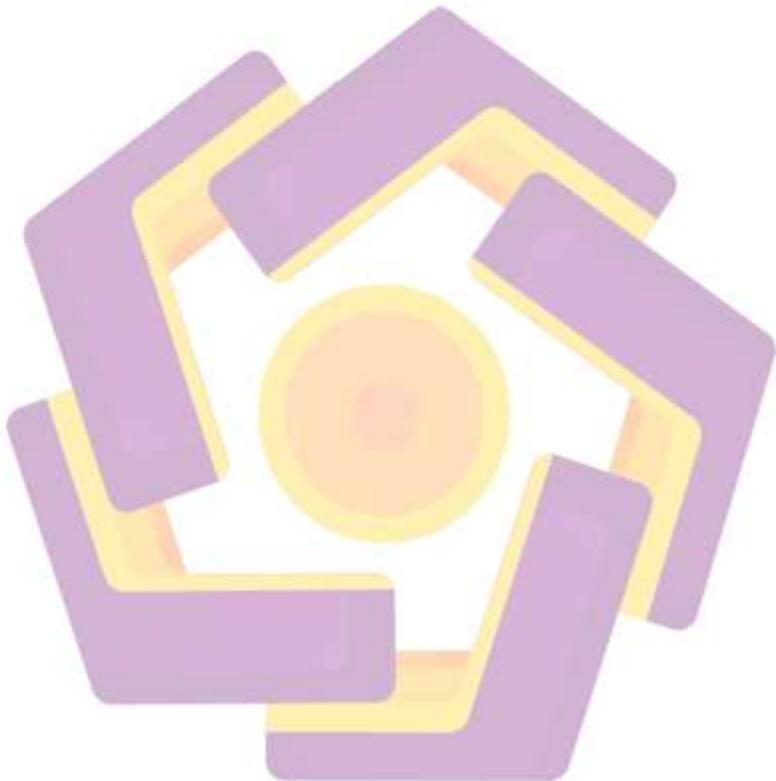
Membuat program menggunakan *software Adobe Flash*.

4. Pengujian Sistem

Pengujian system didasarkan pada cara kerja *game*, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada *game* tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan hasil analisis penelitian terdiri atas :



BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisa dan identifikasi permasalahan yang ada serta perancangan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas aplikasi *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.