

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini game bukanlah menjadi hal yang tabu bagi semua orang. Hampir setiap kalangan masyarakat mengenal istilah game dalam kesehariannya. Tidak dipungkiri game setiap harinya selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Fungsi dan tujuannya pun sekarang sudah mengalami perubahan. Yang semula hanya menjadi sarana *refreshing* pengusir bosan, kini dapat beralih menjadi sarana edukasi serta lahan bisnis yang cukup menjanjikan. Sampai saat ini sudah banyak sekali game yang muncul di kehidupan kita. Awalnya kita mungkin hanya mengenal game melalui komputer atau *console*, tapi kini perkembangan platform game sudah memasuki era *mobile games*. *Mobile games* merupakan sebuah game yang didesain dan dimainkan oleh perangkat *mobile*, seperti PDA, smartphone, tablet PC, dan portable media player. Dan pada saat ini *mobile games* telah dibuat di berbagai macam platform seperti Symbian, Apple IOS, Android serta Windows Phone. *Mobile games* sendiri sekarang sudah banyak diminati daripada game *console*. Karena selain dianggap lebih praktis dan simpel, *mobile games* dapat dimainkan oleh user dimanapun berada. Harganya pun jauh lebih murah dibandingkan dengan game *console*.

Sampai saat ini game sudah berkembang dengan sangat pesat, Game yang dulunya menggunakan 2D sekarang beralih ke animasi 3D dan game berbasis android yang semakin populer hingga sekarang. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa game 2 dimensi masih banyak banyak diminati oleh sebagian gamers

karena dinilai lebih praktis dalam segi permainan dan tampilan grafisnya pun semakin menarik. Akan tetapi game 2 dimensi masih banyak diminati oleh sebagian gamers karena dinilai lebih sederhana dan mudah dimainkan. Tampilan grafisnya pun semakin menarik untuk di mainkan. Salah satu game 2 dimensi yang paling diminati adalah game berbasis flash, karena game ini biasanya relatif ringan jika dijalankan bahkan oleh komputer dan gadget yang memiliki spesifikasi yang terbatas atau spesifikasi rendah.

Berdasarkan fakta di atas penulis akan merancang sebuah game yang dikhususkan pada *smartphone* berbasis android. Pada perancangan game "Seluncur Es" ini penulis akan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Game "Seluncur Es" ini akan dirancang dengan konsep *Endless Runner*, dimana karakter dalam game ini bermain seluncur manganrungi gunung bersalju serta dihadapkan dengan berbagai *obstacle* untuk sampai ke garis akhir dan memperoleh nilai tertinggi.

Game ini dirancang untuk melatih kecepatan respon berfikir karena keputusan-keputusan yang harus cepat diambil saat melewati rintangan. Game ini akan dimainkan dengan cara menekan jari pada layar *smartphone* untuk melompat dan menghindari rintangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan di atas maka pokok permasalahannya adalah

1. Bagaimana cara membuat game mobile 2D untuk perangkat Android dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
2. Bagaimana agar game ini dapat didistribusikan melalui playstore/google play agar dapat diunduh oleh para pengguna game.

1.3 Batasan Masalah

Jika diteliti secara menyeluruh maka permasalahan di atas akan terlalu luas. Oleh karena itu penulis hanya akan berfokus pada beberapa hal untuk mempermudah penelitian, meliputi:

1. Perancangan game "Seluncur Es" menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
2. Game ini bersifat single player dan dimainkan melalui sentuhan ke layar handphone/gadget (*touch screen*).
3. Jenis game ini adalah game *Endless Runner*.

4. Point / *Score* yang didapat sesuai dengan berapa lama memainkan game ini, semakin lama maka semakin banyak Score / Pointnya.
5. Membuat *gameplay* serta tampilan sesederhana mungkin, tapi tetap mempunyai unsur hiburan.
6. Software yang digunakan adalah Adobe flash Professional CS6 dan Action script 3.0 sebagai script pendukung.
7. Mendistribusikan game ini melalui playstore/google play agar dapat diunduh para pengguna game.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan pembuatan game ini adalah:

1. Untuk membuat video game sebagai sarana hiburan bagi para pengguna game untuk semua kalangan.
2. Bagaimana mempublikasikan serta memasarkan game yang telah dibuat melalui playstore, agar nantinya game dapat dinikmati oleh banyak orang.
3. Sebagai syarat kelulusan Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis

- a. Dapat mengembangkan ide menjadi sebuah game dengan proses pembuatan yang sederhana.
- b. Menambah pengalaman dalam merancang sebuah game.
- c. Menjadi langkah awal bagi para pengembang game.

2. STMIK Amikom Yogyakarta:

Bisa dijadikan sarana referensi bagi mahasiswa lain yang mengambil skripsi dengan tema serupa, sehingga penelitian selanjutnya bisa lebih sempurna.

3. Masyarakat Umum:

- a. Dapat dijadikan sebagai sarana hiburan.
- b. Memberikan gambaran bagi para pembuat game pemula dengan cara yang sederhana, walaupun hanya menggunakan Adobe Flash.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan informasi serta data-data mengenai konsep – konsep yang berkaitan dengan pembuatan game untuk di gunakan sebagai penunjang penelitian serta dijadikan referensi dalam proses pembuatan.

a. Metode Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur (buku-buku) dan media lain yang berhubungan atau serupa yang dapat mendukung sebuah penelitian serta sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

b. Metode Observasi

Pengamatan langsung terhadap para pengembang dan pengguna game.

c. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara pada pengguna maupun pengembang game mobile independen.

1.6.2 Metode Perancangan

Adapun tahap tahap yang harus dilakukan dalam proses perancangan game ini mengacu pada *Game Design Document*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Game Overview.
2. Level Design.
3. User Interface Design.
4. Content Design.
5. System Design.

1.7 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai dasar teori dari pembuatan game mobile android, software yang digunakan dalam pengembangan game.

3. BAB III : PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisis dan perancangan sistem dan pembuatan Game berbasis Android yang akan dibuat yaitu meliputi metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan game.

4. BAB IV : PEMBAHASAN

Bab Pembahasan ini menjelaskan proses pembuatan dan hasil uji coba dari game tersebut.

5. BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian perancangan dan pembuatan game tersebut untuk tujuan pengembangan kedepan.