

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berkembang pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru. Terutama perkembangan pada game, hampir semua orang mengenal game dari anak-anak sampai orang dewasa. Saat ini semua orang sibuk dengan rutinitas kesehariannya yang bisa membuat rasa jenuh dan bosan, selain berlibur bersama keluarga, ada salah satu alternatif yang juga di gunakan sebagian orang untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan tersebut yaitu dengan bermain game atau permainan yang ada di computer, gadget, atau perangkat lain.

Teknologi game saat ini sudah berkembang sangat pesat, Game yang dulunya menggunakan 2D sekarang beralih ke animasi 3D dan game berbasis android yang semakin mendominasi game di dunia saat ini. Meski pada kenyataannya seperti itu, namun game 2 dimensi masih banyak diminati oleh sebagian gamers karena dinilai lebih sederhana dan mudah dimainkan serta dalam tampilan grafis yang 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 computer dan gadget yang memiliki spesifikasi yang terbatas atau spesifikasi rendah.

Pada saat ini, portal game flash mulai bermunculan nama-nama seperti *games.co.id* dan masih banyak lagi portal games yang menjamur di internet. Genre games yang dibawakan pun sangat bervariasi dan beraneka ragam salah

satunya game yang ber-genre *side scrolling game*. Pada game jenis ini, pemain dapat menggerakkan karakter ke kanan, ke kiri, atas, atau ke bawah sesuai dengan gerakan *background* game. Game jenis ini juga mengajak pemain menjelajah ke dalam permainan tersebut. Memberikan petualangan yang berbeda di setiap karakter levelnya. Biasanya di dalam petualangan tersebut user atau karakter pemain tersebut diminta untuk mengumpulkan *point* dengan cara mengumpulkan koin-koin dan di setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda yang membuat user semakin tertantang untuk memainkan game-game petualangan tersebut.

Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II) Merupakan pemimpin kesultanan Palembang-Darussalam Sumatera Selatan yang beberapa kali memimpin pertempuran melawan Inggris dan Belanda. Selain itu Kota Palembang terkenal dengan makanan khasnya yaitu Pempek, dan juga Tekwan, Makanan tersebut merupakan khas sumatera selatan yang terbuat dari sagu dan campuran ikan. Oleh sebab itu Kota Palembang harus lebih di kenal oleh masyarakat di Indonesia termasuk Sejarah Kesultanan Palembang Darussalam yang pada saat itu di Pimpin oleh Sultan Mahmud Badaruddin II dalam memperjuangkan Kota Palembang.

Atas dasar itulah penulis berminat merancang game petualangan yang berjudul **"Pembuatan Game The Adventure of Sultan Mahmud Badaruddin II"** menggunakan flash. Game ini bergenre *side scrolling*. Game ini mempunyai 5 level yang mana mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda di tiap levelnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat Game The Adventure of Sultan Mahmud Badaruddin II Berbasis Android ?”

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan Game ini , hanya membahas pada :

1. Game ini ber-genre *side scrolling game*.
2. Game ini berbasis Android.
3. Game ini memiliki 5 level kesulitan.
4. Game ini di rancang untuk di mainkan single player.
5. Untuk memainkan Game ini Smartphone atau Android harus memiliki AdobeAir.
6. Untuk mempublikasikan *game The Adventure of Sultan Mahmud Badaruddin II* akan di upload pada playstore.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Merancang dan membuat game bergenre *side scrolling game* berbasis Android dengan nama “The Adventure of Sultan Mahmud badarudin II”.
3. Menerapkan ilmu terori-terori dan praktikum selama mengikuti pendidikan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap yaitu :

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game play
4. Menggambar Storyboard
5. Menentukan Grafis
6. Menentukan Suara
7. Proses pembuatan game
8. Proses pengujian dan penyelesaian
9. Publishing

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan urutan persoalan yang dipaparkan dalam tulisan ini dari awal sampai akhir. Dimaksudkan untuk mengarahkan pembahasan secara sistematis guna menghindari pembahasan yang tidak terarah dan pada akhirnya cara sistematis ini menunjukkan suatu totalitas yang utuh dalam pembahasan skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini Berisikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah serta memberikan penjelasan secara lengkap metode yang digunakan oleh peneliti sebagai kerangka pemecahan masalah.

BAB III : ANALISIS DAN 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 dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan Actionscript 3.0.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V : PENUTUP

Bab ini Berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pembahasan masalah yang telah di lakukakn pada bab-bab sebelumnya, serta saran-saran perbaikan kelemahan-kelemahan untuk pengembangan lebih lanjut.