

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama teknologi multimedia saat ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi tersebut yang mudah ditemui, yaitu terutama dalam dunia hiburan seperti *game*. *Game* dapat diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi.

Game saat ini telah banyak dimainkan banyak orang dari usia muda sampai tua. *Game* adalah sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun didasari pencarian menang-kalah (Andang Ismail, 2009:26). Ada banyak jenis dalam *game*, salah satunya adalah *game* tebak gambar dan *puzzle*. Tebak gambar adalah permainan asah otak ringan, kumpulan gambar disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan sebuah kosakata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, ataupun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi. *Puzzle* yang merupakan permainan asah otak yang menantang ketrampilan pemainnya, sepertinya tidak pernah kehilangan popularitasnya dan tidak pernah termakan usia. *Puzzle* merupakan salah satu jenis *game* yang cukup memeras otak untuk

menyelesaikannya. Pemain ditantang untuk berpikir kreatif bagaimana untuk membuat semua bagian *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya. Cara memainkannya cukup mudah, pemain hanya menggeser *puzzle* satu demi satu sampai akhirnya semua *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya. Cara memainkannya cukup mudah, pemain hanya menggeser *puzzle* satu demi satu sampai akhirnya semua *puzzle* terletak pada posisi sebenarnya dan kemudian menebak nama dari gambar.

Adobe 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*, dan lain sebagainya. Dalam *game* Tebak Gambar dan *Puzzle* ini, *Flash* digunakan untuk membuat dan merancang keseluruhan tampilan, animasi serta pemrograman yang dibutuhkan menggunakan fasilitas *tools*, dan *action script*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul **"Perancangan Aplikasi Game Tebak Gambar Dan Puzzle Berbasis Android"**. Aplikasi *Game* Tebak Gambar dan *puzzle* diharapkan dapat menjadi hiburan, menghilangkan rasa suntuk dan dapat memberikan dampak yang positif bagi pengguna.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Masih minimnya penggunaan *game* berbasis android.

2. Merancang konsep permainan yang menarik dan mudah digunakan.
3. Menerapkan konsep permainan tebak gambar dan *puzzle* kedalam sebuah aplikasi berbasis android.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *Game* Tebak Gambar dan *puzzle* semenarik mungkin dengan tampilan 2 dimensi?.
2. Bagaimana menerapkan konsep permainan tebak gambar dan *puzzle* ke dalam sebuah aplikasi berbasis android?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari apa yang telah ditetapkan, maka permasalahan di batasi, sebagai berikut :

1. Bahasa pemogramana yang digunakan adalah bahasa pemograman *Actionscript 3.0*.
2. *Software* (Aplikasi) yang digunakan adalah *Software Adobe Flash Proffesional CS6*.
3. Aplikasi *game* yang dirancang bersifat *offline*.
4. Aplikasi *game* ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (*Single player*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Membangun atau merancang aplikasi *game* (permainan) dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* dan bahasa pemrograman *Action Script*.
2. Merancang sebuah aplikasi *game* berbasis android dengan tampilan yang semenarik mungkin.
3. Merancang sebuah aplikasi *game* tebak gambar dan *puzzle* berbasis android.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Dengan adanya aplikasi ini akan dijadikan menjadi sarana hiburan yang menarik.
2. Mengetahui bagaimana merancang aplikasi *game* permainan berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman *action script* dan *Adobe Flash Professional CS6* yang diimplementasikan pada perangkat android.
3. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengenali benda, hewan dan tumbuhan yang ada disekitar.

I.4. Metodologi Penyelesaian Masalah

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan penulisan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini bersifat teoritis dengan cara melakukan pengumpulan data dengan teknik Studi Kepustakaan (*Library Research*). Penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *game* Tebak Gambar dan *Puzzle Pegasus* melalui buku-buku, artikel-artikel ataupun penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

2. Analisa Permasalahan.

Tahapan ini berupa proses pembelajaran lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada menggunakan analisa sebab akibat sebagai dasar penentuan analisa kebutuhan.

3. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisa sehingga dapat didefinisikan kebutuhan-kebutuhan sistem meliputi *input*, *output*, operasi, dan *resources* sehingga dapat terbentuk suatu sistem baru yang lebih handal.

4. Analisa Keputusan

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling layak di dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

5. Desain Sistem

Tahapan ini meliputi desain model, desain masukan dan keluaran, dan desain dialog antarmuka pengguna.

6. Pembuatan Sistem

Berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilakukan

proses pembuatan aplikasi *game* menggunakan perangkat yang telah ditentukan pada tahapan analisa keputusan.

7. Implementasi Sistem

Tahapan ini tidak akan dikerjakan seluruhnya, hanya tahap pengujian program. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu.

1.5. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan perancangan *game* tebak gambar dan puzzle berbasis android belum pernah dilakukan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan adalah Perancangan Aplikasi *Puzzle* Tokoh Pejuang kemerdekaan menggunakan Linear Congruent Method dan Game Tebak Gambar Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Menggunakan Macromedia Flash 8. Untuk lebih jelas perbandingan-perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel I.1 Keaslian Penelitian

No	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Ashari	Perancangan Aplikasi Puzzle Tokoh Pejuang kemerdekaan menggunakan Linear Congruent Method	Pada tahap perancangan aplikasi ini dijadikan sebagai media pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan diindonesia, dengan menggunakan Linear Congruent Method.
2	Sri Esti Setianingsih	Game Tebak Gambar Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Menggunakan Macromedia Flash 8	Perancangan aplikasi game tebak gambar ini dibuat menggunakan Macromedia Flash 8, untuk meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa kelas Iv.

I.6. Sistematika Penulisan

Susunan dan sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari beberapa sub bab dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Sub bab ini tentang teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi *game* Tebak gambar dan *puzzle*, serta teori-teori yang mendukung analisa penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, algoritma serta ketentuan penggunaan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil implementasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.