

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam *konteks* tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Dalam penggunaannya kata *game* sering digunakan untuk menyebutkan *video game*. *Video game* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Video game* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Permainan *game* manual merupakan bentuk asal mula dikembangkan sebuah permainan dengan metode GDI (*Graphic Drawing Interface*). Metode tersebut adalah metode yang digunakan untuk proses *rendering* gambar sehingga gambar menjadi tampak lebih hidup.

Dalam suatu *game*, *game* biasanya dikembangkan untuk kalangan remaja bahkan dewasa sekalipun untuk hiburan. *Game* biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dalam waktu yang bersamaan (*Game Online*) tetapi juga bisa dimainkan sendiri (*Stand Alone Game*).

Banyaknya permainan komputer merupakan pilihan yang sangat menarik bagi pengguna komputer, baik *game* yang berjenis 2D ataupun 3D sangat banyak digunakan, pilihan tergantung kepada pengguna komputer mana yang dimainkan.

Game mancing mania merupakan sebuah *game* yang dipilih penulis

sebagai topik pembahasan tugas akhir, game mancing mania merupakan sebuah game yang permainannya memancing ikan di sungai, game ini mempunyai tantangan tersendiri disamping harus memancing ikan juga harus menghindari memancing ikan piranha karena dapat mengurangi point, berdasarkan latar belakang diatas penulis berinisiatif mengambil judul ”**Pembuatan Aplikasi Game Mancing Mania Menggunakan Adobe Flash CS6**”

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Game mancing mania belum ada dalam bentuk flash.
2. Menambah perbendaharaan game mancing.
3. Game Mancing mania tidak memiliki fasilitas pause dan resume game.

I.2.2 Perumusan Masalah

Adapun masalah yang akan di angkat, di bahas, dan di selesaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat game mancing mania?
2. Bagaimana menggabungkan beberapa objek gambar sehingga bisa menghasilkan animasi yang bisa dikontrol oleh pemain?

I.2.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas yang dibahas diharapkan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka yang menjadi batasan permasalahan di dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi permainan dirancang dengan Adobe Flash CS6.
2. Permainan terdiri dari 3 buah level.
3. Ikan yang dapat dipancing terdiri dari 3 jenis ikan dan menambah point.
4. Jenis Ikan Piranha akan mengurangi point.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat suatu permainan dengan rancangan animasi yang interaktif serta disain yang menarik.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi permainan yang menarik dan mudah digunakan.

I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Bagi pengguna diharapkan permainan ini dijadikan salah satu sarana hiburan permainan.
2. Bagi kampus diharapkan bisa dijadikan salah satu alternative bahan permainan untuk topik tugas akhir.

I.4 Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini aktivitas yang dilakukan didalamnya yaitu mengadakan eksplorasi terhadap perangkat dan konsep yang akan digunakan dalam pembangunan sistem ini, melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, melakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis tersebut, melakukan implementasi sistem tersebut dengan perangkat yang telah ditentukan dan yang terakhir adalah mengadakan testing terhadap sistem tersebut. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Eksplorasi

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi terhadap beberapa perangkat dan konsep yang akan digunakan dalam membuat tugas akhir ini. Eksplorasi dilakukan pada beberapa perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem dalam tugas akhir ini seperti *Adobe Flash CS6* yang digunakan untuk membuat permainan mancing mania.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap rumusan masalah dan batasan yang ada dalam tugas akhir ini yaitu bagaimana membuat game yang terdiri dari 3 buah level dan juga ikan-ikan yang harus ditangkap untuk menambah point.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan sesuai hasil analisis. Pada tahap perancangan ini dilakukan beberapa perancangan yaitu perancangan arsitektur sistem, perancangan antarmuka, perancangan modul lainnya yang akan berintegrasi dalam suatu sistem.

4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan implementasi sesuai dengan hasil perancangan. Implementasi ini dilakukan dengan menggunakan perangkat yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya. Pada proses implementasi ini dilakukan pembuatan modul-modul dalam bahasa pemrograman tertentu.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, sesuai dengan sistematika/ketentuan dalam pembuatan tugas akhir, adapun pembagian bab-bab tersebut adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai konsep serta sekilas tentang *software* yang akan digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Disini penulis membahas mengenai analisa dan perancangan berdasarkan judul serta dasar teori yang telah dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem yang telah dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari tugas akhir yang telah dibuat.