

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Bermain merupakan suatu aktivitas yang sering dilakukan oleh manusia untuk dapat menghilangkan kejenuhan, rasa bosan maupun mengisi waktu luang seseorang. *Game* yang memiliki arti dasar permainan, dalam hal ini mengarah pada pengertian kelincahan pemikiran seseorang dalam mengambil suatu keputusan. *Game* dapat juga diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya (*gamer*) dan terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah permainan.

Menurut Selian (2013:15) mengatakan, *game* adalah suatu aktivitas atau hiburan yang menarik pada manusia. Jika dahulu *game* hanya menjadi monopoli anak kecil, lain halnya dengan yang terjadi sekarang. *Game* saat ini sudah bisa dikatakan sebagai mainan universal.

Menurut Christian (2013:2) Bermain tidak hanya berfungsi untuk hiburan, bermain juga memiliki fungsi untuk melatih kemampuan berpikir yang dapat mengasah otak manusia. Bahkan melalui bermain manusia dapat mendapatkan pembelajaran moral.

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin berkembang di dalam bidang IT, permainan yang awalnya menggunakan perangkat sederhana tanpa menggunakan media non elektronik telah berkembang menjadi permainan dengan menggunakan perangkat lunak elektronik seperti permainan menggunakan komputer, laptop, *console*, *handheld*, *tablet* dan lain-lain. Terlepas dari perangkat

permainan yang digunakan, *game* dapat di bedakan berdasarkan jenis *genrenya* masing-masing antara lain : *action game*, *RPG (role playing game)*, *TBS (turn-based strategy)* dan lain-lain. *Action game* merupakan *game* yang membutuhkan kecepatan respon, akurasi, dan ketepatan waktu. Penelitian yang dilakukan oleh Bjorn Hubert-wallander pada sebuah artikel yang berjudul *Video Gaming Boosts Your Ability to Conecentrate in a Crisis* yang menyatakan, sama perti pengemudi yang berfokus pada jalan, mobil-mobil dan hambatan potensial sekaligus mengabaikan informasi tidak penting.

Menurut The Fiolin Theresia Sumaco yang melakukan penelitian terhadap sebuah developer *game* di indonesia. Berdasarkan hasil survei kepada 1200 *gamer* Indonesia yang dilakukan oleh Agata Studio pada Februari 2012, *game* dengan *genre action* menempati urutan ke 4 dengan presentasi 33%. Menandakan bahwa *game* dengan *genre action* masih cukup dimintai oleh para *gamer* Indonesia. Sedangkan *platform* yang sering digunakan untuk bermain *game*, masih kebanyakan menggunakan *platform* desktop PC. Terlepas dari penelitian yang dilakukan Agata Studio, setiap orang pasti memiliki kesibukan yang berulang-ulang hampir di setiap hari nya, memungkinkan penggunaan *platform* desktop PC untuk bermain *game* semakin menurun, apalagi desktop PC yang terlalu sulit untuk di bawa dan keterbatasan daya. Dari keterbatasan waktu yang dialami seseorang semakin hari semakin sibuk, seseorang cenderung memilih untuk memanfaatkan *mobile device* sebagai salah satu sarana bermain *game*, didukung dengan canggih nya teknologi *mobile phone* yang ada, baik secara model maupun *operating system*. Salah satunya android merupakan salah satu jenis operasi *mobile phone* yang sedang berkembang saat ini.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan singkat di atas maka dalam tugas akhir ini akan di bangun sebuah *mobile game* yang berjudul “PEMBUATAN GAME PESAWAT BERTAHAN BERBASIS ANDROID”. Di harapkan dapat menjadi salah satu alternatif hiburan untuk mengisi waktu senggang.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan *game* ini adalah:

1. Mengetahui hasil pembuatan *game* pesawat bertahan untuk para pengguna *smartphone* berbasis *android* yang dibuat dengan Adobe *Flash Professional CS6*.
2. Menguji kelayakan *game* pesawat bertahan sebagai permainan yang dapat menghilangkan rasa jenuh pada waktu luang.
3. Tidak perlu harus menggunakan desktop PC untuk bermain *game*.

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini, yaitu: sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma III pada program studi manajemen informatika AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan *game* ini antara lain:

3.2.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan *game* ini, metode yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan *game* lain untuk menambahkan fitur-fitur baru.

2. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang berkaitan baik dari buku-buku maupun media di internet.

3.2.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sitem yang digunakan dalam perancangan *game* ini dengan menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari:

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Perancangan *game* ini, *software* yang diperlukan seperti, Adobe Flash merupakan *software* utama yang diperlukan dalam perancangan *game* ini dan pemberian *action script*. Adobe photoshop merupakan *software* pendukung, Adobe Air merupakan *software* yang digunakan untuk menjadikan aplikasi dapat di jalankan di perangkat *mobile phone*.

2. Desain

Tampilan merupakan unsur terpenting dalam sebuah *game*, kebanyakan orang akan melihat tampilan yang menarik terlebih dahulu baru akan ada keinginan untuk mencoba. Dalam hal ini, desain yang digunakan pada *game* ini hanya dengan pemilihan warna yang sederhana, agar permainan tidak terlalu membebani perangkat *mobile phone*.

3. *Code generation*

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam *coding game* ini dengan *action script 3.0*.

4. *Testing*

Pada tahapan ini, *game* akan di uji baik dari segi grafik, *console* maupun pengcodingan pada *game*, apakah sudah sesuai atau masih ada yang berbeda dari perancangan.

5. *Suport*

Setelah tahapan-tahapan sebelumnya telah selesai, bagian ini merupakan bagian terakhir dari metode yang di terapkan. Pada tahapan ini yang dilakukan diantaranya perawatan maupun *maintenance*.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penulisan tugas akhir ini mencakup beberapa hal, yaitu:

1. *Game* ini dimainkan oleh satu *user (solo player)* saja.
2. Target pengguna dalam *game* ini untuk anak-anak dan orang dewasa.
3. Untuk memainkan *game* pesawat bertahan ini, dapat menggunakan *smartphone* berbasis android.
4. *Game* pesawat bertahan ini dibuat menggunakan *Adobe flash professional CS6*.
5. Terdapat sistem pencapaian dengan skor tertinggi.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disajikan secara ringkas dan disusun dalam beberapa bab, dimana masing-masing bab akan menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan penjelasan umum, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan tentang konsep dasar dari sistem serta peralatan pendukung (*Tools System*) yang digunakan.

BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan pengertian secara umum analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak yang terdiri dari perancangan *storyboard*, perancangan antarmuka, dan implementasi pengujian unit

BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini berisikan garis besar penjelasan dari tugas akhir ini, kesimpulan yang didapat serta saran-saran untuk perancangan *game* berbasis android

