

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komputer sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya di bidang industri. Industri video game saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan komputer. Salah satu manfaat video game adalah sebagai sarana mengisi waktu luang dan sebagai sarana hiburan yang cukup modern pada saat ini.

game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. game itu sendiri bermacam-macam jenisnya. Salah satu game yang di gemari pada saat sekarang ini adalah game yang berbentuk petualangan. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah flash. Flash merupakan program yang cukup handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (computer) maupun telfon genggam.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa industry video game saat ini akan terus berkembang dan dinikmati oleh para pemain game.. Kaitanya dengan komputer, maka peneliti tertarik dan memilih penelitian dengan judul "Pembuatan game Phanthom Pyramid dengan Menggunakan Adobe Flash CS3".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang telah dijabarkan dari latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil pokok permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana merancang dan membuat Game Phanthom Pyramid dengan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Game “Phanthom Pyramid” ini, penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini terdiri dari 4 level, dimana setiap level, pemain harus menyelesaikan tantangan yang terdapat di dalam game itu agar bisa melanjutkan ke level berikutnya
2. Anak – anak dan anak remaja sebagai audiencenya.
3. Genre dari game ini adalah action.
4. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Adobe SoundBooth CS3
  - c. Adobe Photoshop CS3
  - d. Adobe Illustrator CS3

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah pengalaman dalam membuat sebuah aplikasi game berbasis flash.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator dan produser games lokal.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Sebagai salah satu media hiburan bagi penikmat game.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Adapun metodenya antara lain :

##### 1.5.1 Pengumpulan data

###### 1.5.1.1 Studi pustaka

Metode studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan studi penelaahan terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada

hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Untuk skripsi ini penulis menggunakan berbagai buku-buku tentang game dan adobe flash yang berada di perpustakaan dan buku koleksi pribadi serta jurnal internasional mengenai adobe flash dan game.

#### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Observasi merupakan langkah kedua dalam melakukan pengumpulan data setelah penulis melakukan studi pustaka. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan.

Pada skripsi ini penulis melakukan observasi genre game yang menarik untuk dimainkan oleh semua umur serta alur game yang menarik. Penulis melakukan observasi dengan mengamati para pemain game ketika sedang bermain game di sebuah game center.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam skripsi ini mencakup kebutuhan sisten yang berupa analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Dan juga untuk analisis sistem pada skripsi ini menggunakan analisis SWOT.

### 1.5.3 Metode pembuatan

Metode yang digunakan untuk mengetahui proses proses seperti tahap-tahap pembuatan game hingga game selesai dibuat. Dalam skripsi ini penulis menggunakan beberapa tahap pembuatan game diantaranya menentukan genre, menentukan tools, menentukan gameplay game, memnetetukan grafis, menentukan suara game, melakukan perencanaan waktu, melakukan proses pembuatan,dan melakukan publikasi.

### 1.5.4 Metode testing

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Dalam skripsi ini penulis menggunakan metode black box testing yaitu dengan cara menguji apakah program sudah berjalan dengan baik sesuai dengan keinginan penulis

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang tinjauan pustaka, teori, sejarah, genre dari game serta pedoman pembuatan flowchart dan siklus game.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

## BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi pembuatan pada Adobe Flash CS3.

## BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.