

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan ide-ide baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah untuk lebih maju. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah wujudnya adalah *game* yang sangat disukai kaum anak-anak. Dari *game* tersebut saya mengangkat *game* Yesi dan Momon dengan harapan anak-anak dan masyarakat bisa terhibur, selain menghibur *game* ini memiliki unsur edukatif untuk penunjang kerja otak anak.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, perkembangan *game* mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industri game, salah satunya adalah merancang game. Sejak flash muncul sebagai sarana media animasi untuk *web*, flash telah mengalami banyak evolusi dalam pengembangannya. Pada saat ini flash tidak hanya digunakan untuk animasi saja melainkan juga untuk membuat *game*. Sekarang telah ada banyak portal *game* Flash yang khusus menyediakan *game* Flash untuk dimainkan secara mudah oleh para pecinta *game*. Beberapa portal *game* Flash ini antara lain : Armorgames.com, Kongregate.com, Newgrounds.com dan lain – lain.

Dibalik semua itu, tersirat keinginan dari anak-anak Indonesia dalam pembuatan *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terkendala dengan masalah biaya, tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi dan ilmu.

Padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka anak Indonesia masih tergolong layak dan mampu bersaing dengan pengembang *game* luar negeri. Karena itulah penciptaan *game* oleh anak Indonesia biasanya masih berbasis flash atau android. Untuk itu dalam penelitian ini akan dibuat membuat *game* itu sendiri dengan mengangkat tema skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH” yang dibuat menggunakan Adobe Flash.

1.2 Rumusan Masalah.

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi dewasa ini membuat perlunya sebuah media atau sarana pembangun media hiburan yang lebih baik. Hal ini agar semua masyarakat dapat terhibur dan untuk perkembangan otak anak. Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat ditarik permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang suatu aplikasi permainan *adventure* yang menarik dalam kegiatan menunjang kerja otak dalam pembelajaran.
2. Bagaimana merancang dan membuat sebuah *game adventure* Yesi dan Momon menggunakan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah.

Batasan masalah dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. *Game* ini ditujukan untuk desktop
2. *Game* ini memiliki 3 level dan halangan berbeda.

3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan single player satu karakter utama.
4. *Game* dimainkan secara offline.
5. Software yang digunakan Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3 (ActionScript 2.0)
6. *Game* ini menggunakan keyboard dan mouse sebagai media input.

1.4 Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Membuat *game adventure* dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ADVENTURE YESI DAN MOMON MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata – 1) Jurusan Teknik Informatika STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian.

Manfaat dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan dalam melanjutkan penelitian berikutnya.
2. Dengan adanya *game* “YESI DAN MOMON “ dapat menjadi media pengenalan, pembelajaran dan sarana hiburan yang dapat dimainkan pada waktu luang.

1.6 Metode Penelitian.

Metodologi yang dilakukan dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data, informasi dari sumber yang membantu dalam pembuatan *game* "YESI DAN MOMON "
2. Analisis data, ialah merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat, yaitu "YESI DAN MOMON ".
3. Perancangan yaitu membuat rancangan *game* dan desain objek seperti : karakter utama, background, suara, serta karakter pendukung lainnya.
4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan software Aplikasi Adobe Flash.
5. Pengujian, ialah tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Dimulai dari pengujian software agar software tersebut bebas dari error dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.
6. Dokumentasi, ialah tahap penyusunan laporan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB yang terdiri atas berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian *game*, sejarah *game*, dan pengenalan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *game* "YESI DAN MOMON".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan akhir dari penulisan skripsi ini dan dilengkapi oleh saran dalam pengembangan *game* ini untuk lebih baik lagi.

LAMPIRAN

No	Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data	■	■	■	■												
2	Pengumpulan Study Pustaka					■	■	■	■								
3	Penyusunan Bab 1 dan Bab 2									■	■	■	■				
4	Penyusunan Bab 3												■	■	■	■	
5	Perancangan Flow Chart dll													■	■	■	■
6	Pembuatan Game														■	■	■
7	Penyusunan Bab 4															■	■
8	Penyusunan Bab 5																■

Tabel 1. 1 Rencana kegiatan penyusunan skripsi