

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi *game* saat ini semakin pesat, dibuktikan dengan banyak bermuculan berbagai macam *game* dengan beragam *genre* dan *platform* atau media yang digunakan untuk memainkannya. Latar belakang pembuatan *game* itupun juga beragam, apakah sebagai media pembelajaran, mencari keuntungan atau hanya sebagai sarana untuk mencapai kepuasan si pembuat *game*.

Dilihat dari tujuannya sebagai media pembelajaran, sebuah *game* dapat mengandung nilai-nilai pendidikan, budaya atau unsur lain yang bersifat mendidik, melatih atau memberi pengetahuan. Kemudian dari tujuannya sebagai alat mendapat *profit* atau keuntungan, sebuah *game* dapat mengandung unsur jual beli yang berujung pada penggunaan nilai mata uang di dunia nyata. Jika tidak ada transaksi jual beli, maka *game* yang berlatar belakang untuk mendapat profit juga dapat memasang layanan iklan atau promosi yang memungkinkan pembuat *game* memperoleh *profit* dari pemasangan layanan tersebut.

Dalam perkembangan *game*, ada satu jenis *game online* yang memungkinkan untuk dimainkan oleh banyak pengguna komputer yang terhubung dengan jaringan internet, yaitu *game* yang dimainkan di *web browser*. Hal ini bukanlah suatu yang mustahil karena rata-rata semua perangkat komputer yang terhubung ke jaringan internet telah dilengkapi dengan *web browser*, sehingga pemain hanya perlu mengaksesnya saja tanpa melakukan proses instalasi

dan tidak mewajibkan untuk memiliki komputer spesifikasi tinggi untuk memainkannya.

Indonesia adalah Negara yang kaya akan budaya daerah. Berbagai suku dari seluruh penjuru Negeri memiliki adat dan kebudayaan masing-masing. Dengan melihat peluang-peluang tersebut maka diharapkan budaya daerah dari Indonesia dapat dikenalkan kepada masyarakat Dunia melalui media *game online*. Sebuah *game online* sederhana dengan tampilan 3 dimensi, dipadukan dengan *gameplay* yang menarik dan juga terdapat unsur-unsur pengenalan berbagai budaya daerah yang dimiliki Indonesia diharapkan mampu untuk mengenalkan budaya budaya tersebut ke masyarakat *global*. Hingga akhirnya penulis menemukan ide yaitu membuat suatu *game online* flash 3 dimensi berjudul "Treasure Hunters : Nusantara I" dengan menggunakan teknologi bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah *game online* flash 3 dimensi yang memuat unsur-unsur budaya daerah yang ada di Indonesia sehingga budaya yang ada dapat dikenal oleh masyarakat *global*.

### 1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada di sini, antara lain :

1. *Game* yang dibuat hanya dapat dimainkan di perangkat yang memiliki *keyboard* sebagai pengontrol, *web browser* yang sudah terinstall *plugin flash player* serta koneksi internet untuk terhubung dengan web server.
2. *Game* yang dibuat mengandung beberapa unsur budaya daerah yang ada di Negara Indonesia.

#### 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat.
3. Menambah pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya pemrograman *game online flash 3 dimensi* menggunakan *Actionscrips 3.0*.
4. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat *global* tentang beberapa budaya daerah yang dimiliki oleh Negara Indonesia. Selain itu hasil penelitian ini juga memberikan informasi tentang bagaimana membuat *game online flash 3 dimensi "Treasure Hunters : Nusantara I"* menggunakan *Actionscrips 3.0*.

## 1.5. Metodologi Penelitian

### 1.5.1. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu :

a. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat *game online flash* 3 dimensi "Treasure Hunters : Nusantara I" menggunakan *Actionscripts 3.0*.

b. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

### 1.5.2. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan melakukan pengembangan antara lain :

- a. *Design treatment*
- b. *Game assets development phase*
- c. *Programming phase*
- d. *Testing phase*
- e. *Post mortem*

### 1.5.3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Berdasarkan rumusan masalah dapat diperoleh bahwa persoalannya adalah bagaimana membuat sebuah *game online flash* 3 dimensi yang memuat

unsur-unsur budaya daerah yang ada di Negara Indonesia sehingga budaya yang ada dapat dikenal oleh masyarakat *global*. Kemudian dari observasi dan pustaka dapat ditemukan solusinya. Setelah solusi didapat kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *game*.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

##### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

##### **BAB II : Landasan Teori**

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

##### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi,

*flowchart*, rancangan *user interface* dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

#### BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

#### BAB VI : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

