

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya perkembangan teknologi yang sangat pesat, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi baru khususnya dalam bidang teknologi informasi dan salah satu contohnya dalam hiburan yaitu *game*.

Dan *game* adalah salah satu dari sekian banyak permainan yang mengalami perkembangan khususnya *game* berbasis komputer. Hal ini menimbulkan banyak sekali tipe *game* yang di publikasikan. Saat ini banyak sekali negara yang berkompetisi dan bersaing untuk menciptakan *game* dengan teknologi mutakhir seperti Negara Jepang, Rusia, Amerika Serikat, India, Korea. Bahkan di negara Indonesia sendiri sudah banyak developer yang membuat *game* cukup menarik peminat para *gamer*. *Gamer* adalah sebutan seseorang yang suka memainkan *game* itu sendiri, *game* sendiri tidak hanya untuk sarana bermain semata tetapi juga sara kita untuk hiburan, bisnis, komunikasi, pembelajaran, olahraga.

Bermain *game* tentunya memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Banyak *game* yang memberikan manfaat atau malah sebaliknya *game-game* yang mengandung unsur pornografi akan menimbulkan dampak negative. Sedangkan dalam bermain *game* sebiknya hanya di jadikan sebagai aktivitas selingan saja jangan dijadikan rutinitas dampak yang didapat dapat merusak cara berfikir seperti dapat menimbulkan guncangan pada diri kita sebagai pemakai atau pecandu tidak jauh beda dengan halnya merokok, narkoba, obat-obatan

terlarang yang akan menimbulkan dampak negatif. Tentunya *gamer* akan mendapat untung dan rugi tergantung bagaimana cara memainkannya.

Flash adalah salah satu perangkat lunak yang paling banyak di gunakan dalam pembuatan *game* khususnya *mini game*. *Mini game* adalah *game* yang relative mudah untuk di mainkan bahkan tidak perlu memahami tutorial, pemain akan langsung dapat memainkannya. Dan *game* ini berbasis komputer dan komputer sebagai medianya. Seiring dengan berjalanya waktu *game* akan mengalami peningkatan khususnya *ganre* seperti *Action game*, *Fighting game*, *Shooter game*, *Racing*, *Edukasi*, *Sport*, *Adventure*. Memperhatikan gener *game* yang sangat luas penulis bermaksud untuk membuat *game* dengan *genre Adventure* sebab *game* tersebut sangat menantang dan tidak membosankan.

Mengingat minat generasi muda sekarang ini banyak yang melupakan budaya, tradisi kita sendiri contohnya dalam seni pewayangan sudah mulai berkurang maka dari itu penulis berupaya untuk menarik minat generasi muda melalui sebuah *game* yang sangat populer pada saat ini. Untuk itu penulis mengambil judul **"PEMBUATAN GAME PETUALANGAN ARJUNA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH"** dari judul tersebut *game* ini sangat bagus untuk semua kalangan usia baik dari anak – anak ataupun orangtua. Dan mengapa penulis mengambil judul tersebut, yaitu untuk memperkenalkan karakter arjuna dalam seni pewayangan untuk diangkat kedalam sebuah *game* yang mungkin tidak kalah menariknya di bandingkan dengan tokoh-tokoh superhero lainnya. Dan maraknya budaya- budaya barat, budaya asing yang masuk ke Indonesia membuat lupa akan budaya kita sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat suatu *game* petualangan arjuna menggunakan adobe flash yang berbasis komputer dapat menghasilkan permainan yang menarik serta menghibur ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, dapat di ketahui batasan masalah pada laporan skripsi tersebut di antara lain :

1. *Game* ini menampilkan dua dimensi (2D) yang di buat menggunakan *software* pendukung Adobe Flash CS3 dan Corel Draw.
2. *Game* ini di mainkan secara *Offline* .
3. *Game* ini bergenre *Arcade* (Petualangan) *Shooting* (Tembak-tembakan).
4. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap memproduksi system.
5. Dalam *game* ini terdiri dari 3 *level* permainan, yang di setiap levelnya harus Dapat mengumpulkan point tertentu untuk naik ke *level* berikutnya yang lebih tinggi.
6. *Game* ini dirancang untuk *single player*.

1.4 Maksud dan tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam pembuatan suatu *game*. Berikut adalah tujuan penulis :

1. Dapat membuat *game* "Petualangan Arjuna" yang bermanfaat sebagai media hiburan .
2. Sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM YOKYAKARTA dalam program S1 (Strata -1) Jurusan Sistem Informatika.
3. Menerapkan Ilmu Teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOKYAKARTA khususnya dalam bidang multimedia.
4. Dapat membuat *game* yang yang mudah di mainkan untuk dinikmati oleh semua kalangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di bisa di tinjau dari dari beberapa aspek bidang keilmuan dan praktis penelitian :

1. Kegunaan keilmuan. Dapat memberikan sumbangan ilmu berupa Informasi bagi pengguna dalam bidang keilmuan sejarah terutama dalam menjaga warisan budaya.
2. Kegunaan praktis. Agar dapat memahami antusiasme pada pengguna, serta tingkat kesenangan mereka dalam mengenali budaya asli..
3. Agar peneliti mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGAYAKRTA.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data- data penelitian yang di butuhkan dalam penulisan skripsi diantara lain :

A. Metode Pengumpulan Data

1. **Analisis Data** : Merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibangun .
2. **Studi Literatur** : Metode yang di gunkan untuk pengumpulan infomasi dalam pembuatan *game* dari media online seperti internet yang berhubungan dengan *game* flash tutorial pembuatan *game*.
3. **Studi Pustaka** : Metode yang didapat untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku – buku acuan sebagai bahan refrensi informasi yang di butuhkan .
4. **Metode Observasi**: Metode ini dilakukan dilokasi mengetahui secara langsung untuk menegtahui kesulitan yang ditemui, serta mencari solusi pada suatu masalah yang harus di pecahkan. Kegiatan ini bertujuan utuk menilai pengaruh suatu tindakan kepada objek.

B. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis serta perncangan sistem diantara lain:

1. Membuat plot/cerita *game*.
2. Merancang dan desain area permainan.
3. merancang *dan* mendesain karakter-karakter yang akan digunakan dalam *game*.

4. Merancang dan mendesain item-item yang akan digunakan dalam *game*.

C. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan aplikasi ke dalam Adobe flash CS3.

D. Pengujian sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *game* yang telah memenuhi kriteria persyaratan.

E. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian yang bertujuan untuk menunjukkan hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika dan penyusunan dan pembahasan sehingga mudah untuk ditelaah, maka dalam ini penulis membagi menjadi 5 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang ada, tujuan yang hendak di capai, rumusan masalah, manfaat penulisan, metode-metode penelitian yang akan digunakan, Sistematika penyusunan skripsi dan bab ini merupakan bab dasar untuk acuan bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan awal.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang pengertian *game*, sejarah *game*, dan penjelasan tentang software yang akan di gunakan untuk membangun *game* ini serta hal lain masalah yang akan di bahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai gambaran atau rancangan sistem yang akan digunakan dalam proses pembuatan *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pembuatan *game* dan hasil pengujian *game* ada implementasi sebelumnya. Serta juga akan menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan *game* agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang di kehendaki.

BAB V PENUTUP

Berdasarkan dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya, kesimpulan, pesan dan saran akan di bahas pada bab ini.