

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Para pembuat dan pengembang *game* sekarang ini sangatlah berani dalam mengekspresikan kreativitas. Sehingga bukan hanya para pembuat dan pengembangnya saja yang bertambah dalam tingkat kreativitas melainkan juga para penggunanya. *Game* merupakan salah satu media pengekspresian diri dari kesibukan sehari-hari atau juga merupakan kegiatan yang merupakan hobi dan kegiatan rutin atau sebagai bentuk kepuasan batin seseorang.

Munculnya berbagai *game* yang semakin beragam ini perlu ditindak secara positif dan negatif, karena *game* tidak hanya menimbulkan dampak negatif saja, namun juga dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan anak. Tentu para orang tua tidak mau kalau anak umur 10 tahun memainkan *game-game* kekerasan yang bisa saja berdampak pada perkembangan kejiwaan si anak, mungkin si anak menjadi anak yang nakal, keras atau suka melawan orang tua sesuai dengan *game* yang mereka mainkan. Dikutip dari Jurnal Ilmiah Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak tahun 2013.[1,2013]

Seperti yang pernah diberitakan oleh detik.com tahun 2013, seorang anak berusia 8 tahun telah membunuh anak berusia 6 tahun dengan cara membenamkan kepala korban ke dalam air. Perbuatan itu terjadi akibat si pelaku terlalu banyak bermain *game* dan menonton film yang bertemakan kekerasan.[2,2013] Maka dari

itu *game* untuk anak-anak sebaiknya *game* yang positif dan tidak mengandung unsur kekerasan.

Dari paparan diatas maka akan dibuat *game* yang bisa memberikan pesan positif dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Maka diambil judul skripsi “**Anallsis dan Perancangan Game Race of Snail Berbastis Adobe Flash**” sebagai bentuk kepedulian terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak dan inovasi dalam perkembangan *game* di Indonesia. Sehingga pemain selain terhibur juga mendapat pesan positif dan tidak adanya unsur kekerasan yang tersampaikan dari *game* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana menganalisis, merancang dan membuat *game* “Race of Snail”?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang berfungsi untuk memberikan arahan yang jelas agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini antara lain :

1. *Game* ini ber-genre *arcade* atau *side scrolling*.
2. *Game* ini berbasiskan desktop.
3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
4. *Game* ini tidak bisa dimainkan atau dijalankan dengan *mobile*.

5. Lingkup penelitian hanya sampai tahap pembuatan dengan pengujian yang dilakukan secara *chek list* atau fungsionalitas.
6. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
7. *Game* yang dimainkan terdiri dari 5 level permainan.
8. *Game* memiliki 3 menu pilihan yaitu *play*, *option*, *about*, dan *exit*.
9. Navigasi permainan menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
10. *Software* yang digunakan adalah *Software* Adobe Flash CS6, Adobe Illustrator CS6, CorelDraw Graphics Suite X7 dan Adobe Photoshop CS6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini antara lain :

1. Menambah pengetahuan, wawasan berfikir dan pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
2. Menambah pengalaman dalam merancang dan menganalisis *game* yang berbasis Adobe Flash, dan mempraktekkan apa yang didapatkan ketika kuliah.
3. Mengukur kemampuan dalam menganalisa masalah.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian serta menyusun skripsi ini antara lain :

1. Untuk menganalisis, merancang dan membuat *game* "Race Of Snail" menggunakan Adobe Flash.

2. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, maka akan dilakukan beberapa pengumpulan data dan informasi untuk mencari jawaban atas permasalahan-permasalahan yang akan diungkapkan. Adapun metode-metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode yang digunakan adalah bagaimana cara mengambil fakta dari sumber data dan menyelidiki gejalanya. Metode ini mengacu kepada literatur yang sudah ada dengan tipe *game* yang sama, dengan menyelidiki gejala yang dimiliki, dan kekurangan dari *game* tersebut. Yang kemudian diambil suatu kesimpulan dari literatur yang dipakai.

1.5.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode yang digunakan adalah mencari sumber-sumber dari data yang berkaitan dengan sejarah-sejarah awal sumber data. Dengan membaca dan mengacu pada buku *Flash Action Script, literature* dan situs-situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis ini mencakup Kebutuhan Sistem dan Kelayakan Sistem. Analisis kebutuhan sistem mencakup antara lain Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional. Dan juga menggunakan analisis SWOT untuk menentukan atau

mengetahui kekuatan (*Strenght*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Oportunities*) dan ancaman (*Treath*).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam perancangan antara lain identifikasi masalah atau konsep, perancangan atau desain, *storyboard*, *flowchart*, dan pengumpulan bahan yang digunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game* hingga *game* selesai.

1.5.4 Metode Pembuatan

Metode yang digunakan untuk mengetahui proses-proses seperti langkah-langkah pembuatan *game*, mulai dari menentukan *genre game*, menentukan *tool* yang digunakan, menentukan *game play*, menentukan grafis, menentukan suara, hingga *game* selesai.

1.5.5 Metode Testing

Pengujian program meliputi menjalankan berbagai pengujian kemudian menjalankan data yang sebenarnya utuk memastikan program bekerja. Dua aktivitas utama adalah *debugging* dan *desk-checking*. Langkah tersebut diamakan juga sebagai *alpha testing*. Tujuannya untuk identifikasi dan menghilangkan sebanyak mungkin masalah sebelum akhirnya sampai ke user, dilakukan setelah *software* jadi.

Dan menggunakan *beta testing*, sebenarnya sangat disarankan untuk menguji program dengan data yang rusak, tidak lengkap atau melebihi kuantitas untuk melihat apakah akan membuat sistem akan mengalami *crash*. *Beta testing*

dilakukan setelah *deck-checking* dan *debugging* program akan berjalan dengan baik, namun program masih perlu diuji lagi.

1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran mengenai sistematika penulisan secara singkat sehingga akan mempermudah dalam pembahasan dan pemahamannya. Adapun sistematika penulisan skripsi ini antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori dasar *game*, teori perancangan *game*, teori pembuatan *game*, teori analisis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan *game*, pengujian, dan implementasi *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.