

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu pesat, perkembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game. Untuk menjadi perancang game, Kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Adobe Flash. Flash merupakan program untuk membuat animasi dan aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun smartphone.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari banyak game yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti game pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan seseorang, namun hanya sedikit game yang mengangkat tema kebudayaan di Indonesia. Dengan menggunakan Adobe Flash maka bisa dibuat game yang mengangkat budaya Indonesia, game tersebut akan menarik untuk dimainkan dan mempunyai unsur pembelajaran kebudayaan Indonesia. Kelebihan game berformat Flash adalah

karena game ini relatif ringan jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah game yang bergenre Adventure Game dengan judul “Analisis Dan Perancangan Game Battle of Java Berbasis Desktop” dan mudah untuk dimainkan, tidak perlu berfikir keras untuk memainkannya, sederhana, bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekan seseorang, menarik, imajinatif dapat di kembangkan secara kompleks, baik itu untuk melatih imajinasi, ketangkasan atau menggunakan untuk media pendidikan. Sehingga secara teknik tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia yaitu cerita rakyat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana merancangan game battle of java berbasis desktop?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan game “Battle of Java” ini memiliki batasan masalah yaitu :

1. Game “Battle of Java” bergenre adventure.
2. Game “Battle of Java” terdiri dari 3 level.
3. Perancangan game “Battle of Java” mempunyai alur cerita seperti cerita Ajisaka.
4. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah mengalahkan raja disetiap level untuk bisa naik ke level selanjutnya.
5. Tampilan game merupakan animasi 2D.

6. Navigasi menggunakan *keyboard* dan *mouse*.
7. Kategori game ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
8. Perancangan game ini menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai penunjang utama. Kemudian menggunakan Adobe Illustrator CS6 untuk mendesain karakter, background dan property yang digunakan di dalam game dan Adobe Soundbooth Cs5 sebagai pengolah suara yang akan digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game berbasis desktop yang bisa menarik anak-anak muda untuk mempelajari kebudayaan Indonesia seperti cerita rakyat Ajisaka.
3. Memberikan pengetahuan mengenai cerita rakyat di tanah Jawa.
4. Menghasilkan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus untuk belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti :
 - a. Memperoleh gelar sarjana computer dengan jurusan Sistem Informasi dari STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
 - b. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.

c. Menguasai perancangan dan pembuatan game desktop menggunakan Adobe Flash.

2. Bagi gamers :

a. Mengenalkan kembali kepada anak-anak tentang cerita rakyat Ajisaka.

b. Sebagai sarana hiburan dan juga bermanfaat bagi anak-anak Indonesia dan dapat memberikan inspirasi mereka untuk mengembangkan dan membuat game.

3. Bagi masyarakat umum :

a. Memberikan kontribusi dalam melestarikan kebudayaan Indonesia yaitu cerita rakyat atau biasa disebut dengan hikayat.

b. Sebagai sarana hiburan yang mengandung unsur kebudayaan.

4. Bagi Akademi :

a. Sebagai literatur bagi mahasiswa lain yang akan membuat tugas akhir yang berhubungan dengan game desktop berbasis flash.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan game. Mengumpulkan data melalui buku, majalah, internet dan bentuk sampul lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diambil guna menunjang keakuratan informasi yang disajikan.

1.6.2 Metode Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini peneliti menentukan tema game yang akan dibuat, setelah itu pemilihan genre game agar sesuai dengan tema yang diangkat. Kemudian memulai pemilihan grafis sesuai tema, pembuatan storyboard, flowchart game, software yang dibutuhkan, dan sound effect

1.6.3 Metode Uji Coba Aplikasi

Uji coba sistem yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun dan akan dilakukan oleh anak usia sekitar 12-14 tahun.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, game edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi penjelasan tentang perancangan aplikasi game Class of History menggunakan adobe flash CS6 , analisis yang digunakan, flowchart, storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai uraian masalah hasil perancangan game baik dalam langkah-langkah mengembangkan game Battle of Java, implementasi dan pengetesan game.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi ini dan saran – saran yang ditujukan pada pihak terkait.