

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk perkembangan teknologi dunia komputer yang sangat menonjol adalah bidang multimedia. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video. Dengan alat bantu tool dan koneksi link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkomunikasi dan berkarya. Komputer multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat Game.

Perkembangan teknologi multimedia khususnya dalam dunia game memang belakangan ini pesat sekali. Game-game seperti game online dan game offline, banyak dimainkan oleh para gamers di seluruh dunia sebagai hiburan sehari-hari atau bahkan untuk sebuah turnamen. Secara umum game merupakan sebuah aplikasi yang men-simulasikan kehidupan manusia ke dalam perangkat lunak, dan seolah olah user yang memainkan masuk ke dalam dunia game tersebut. Game juga merupakan salah satu pilihan yang populer untuk melepas waktu senggang. Sebagai media untuk melepaskan penat pikiran karena seharian bekerja atau belajar. Game juga memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya, banyak game yang dapat memberi manfaat bagi penggunanya tetapi ada juga game yang memiliki dampak buruk seperti game yang berbau pornografi dan kekerasan.

Ada banyak jenis game dan software yang digunakan untuk membuat game tersebut juga sangat banyak. Macam – macam software tersebut, antara lain: Adventure Maker, 3D Game Studio, adobe flash, dan sebagainya. Dan adobe flash CS6 yang akan penulis gunakan untuk membangun game berjenis side scrolling. Semuanya dapat dilakukan di adobe Flash CS6 dari animasi, grafis, audio dan script semuanya dapat dilakukan oleh software ini. Sehingga software ini sangat efisien dalam banyak hal.

Disini Penulis mencoba merancang pembuatan game "Petualangan Jamal". Game petualangan jamal merupakan game berjenis side scrolling. Didalam game tersebut user/pengguna memainkan single player saja yaitu karakter utama tersebut. Game ini terdiri dari 3 level yang setiap levelnya memiliki rintangan yang berbeda-beda dan semakin menantang. Dilevel terakhir atau ketiga user akan menghadapi rintangan yang sangat sulit karena akan menghadapi boss yaitu buto ijo. Jika user mampu mengalahkan buto ijo maka user akan mendapatkan harta karun dan user akan menjadi pemenang dalam game tersebut.

Cara bermain game ini adalah menggunakan keyboard sebagai controlnya. User harus mampu melewati dan mengalahkan musuh yang di sajikan pada game, dengan cara melompat dan memukul musuh tersebut untuk bisa melanjutkan ke level berikutnya.

Game ini merupakan fun game. Untuk memberi hiburan pada user yang memainkannya. Game ini dibuat menggunakan adobe flash CS6 dan adobe photoshop CS6, sehingga sangat efisien dan tidak perlu menggunakan software

lain. Dan game yang dihasilkan oleh software tersebut secara grafis sangat bagus dan tidak terlalu berat bila dijalankan. Dengan begitu user tidak terbebani oleh kapasitas yang terlalu besar atau grafik yang terlalu berat oleh game tersebut. Semua komputer/netbook dengan OS Windows XP/7/8 dapat memainkan game ini, untuk tablet PC dan Handphone/Ponsel berbasis android tidak dapat memainkan game ini karena game ini merupakan game desktop.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang diatas rumusan masalah yang diambil adalah "Bagaimana membuat Game Petualangan Jamal berbasis flash menggunakan Adobe Flash CS6?"

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya pembahasan tentang game penulis akan membatasi penelitian ini pada beberapa hal sebagai berikut :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS6 dan Adobe Photosop CS6.
2. Game yang dirancang dimainkan secara single player.
3. Game bertipe 2 dimensi.
4. Game ini terdiri dari 3 level.
5. Game dijalankan pada PC dengan platform windows.
6. Game tidak ada aplikasi save score.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan game berjenis adventure berbasis flash.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang didapat. Selama mengikuti proses belajar di STMIK Amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh matakuliah komputer grafis dan multimedia.
4. Dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkaya varian game flash yang beredar.
2. Game ini dapat membantu melatih konsentrasi otak pemain.
3. Memberikan hiburan pada pemain.
4. Melatih Kecerdasan otak.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap dari metode ini yaitu:

1. Concept (konsep)

Tahap concept (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Design (perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Material Collecting (pengumpulan bahan)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Assembly (pembuatan)

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Testing (pengujian)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution (distribusi)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa Beta testing dan blackbox testing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.