

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game belakangan ini sangat pesat, game – game tersebut meliputi game online dan game offline. Game itu sendiri adalah sebuah aplikasi / software yang mensimulasikan kehidupan nyata manusia kedalam sebuah perangkat lunak, sehingga user / orang yang memainkan game seolah – olah seperti masuk kedunia game.

Game dibuat untuk bertujuan menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat, karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Terdapat berbagai jenis game, salah satunya adalah Game edukasi, game edukasi dapat menjadi salah satu solusi untuk belajar dalam sebuah kegiatan bermain.

Disamping manfaat yang sangat baik untuk user, terdapat permasalahan yang sangat besar untuk user yang sering bermain game. Mereka akan merasa malas untuk beraktifitas seperti biasa contohnya bekerja atau sekolah, dan khususnya anak – anak yang masih duduk di

bangku sekolah akan menjadi malas untuk belajar karena sudah kecanduan dengan permainan yang mereka sukai, sampai – sampai prestasinya disekolah menurun hanya karena sering bermain game.

Akan tetapi, tidak semua game dapat menyebabkan anak – anak malas untuk belajar, sebaliknya anak – anak akan lebih rajin belajar bahkan dapat meningkatkan prestasi disekolah, meskipun pembelajaran untuk belajar. Anak – anak sekarang masih banyak yang merasa malas atau jenuh belajar tentang sejarah dunia, terutama belajar tentang sejarah yang terjadi pada tahun 1939 – 1945 yaitu Perang Dunia II. Game zaman sekarang juga jarang yang bertemakan tentang perang dunia II.

Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk membuat game edukasi yang dipadukan dengan game perang pesawat menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6 yang didukung dengan bahasa pemrograman Actionscript 3.0. Dengan menggunakan fasilitas pada Adobe Flash Professional CS6, dengan mudah dapat membuat game yang atraktif dan cukup menarik untuk bisa dimainkan. Bahkan Adobe Flash Professional CS6 dengan actionscriptnya kita bisa memanfaatkan variasi – variasi lebih banyak lagi. Actionscript ialah sebuah bahasa pemrograman yang ada hanya di Flash, untuk membuat sebuah animasi game Flash, script yang digunakan tidaklah serumit bahasa pemrograman lain. Selain fiturnya yang user friendly, Flash juga lebih cepat dalam pembuatan game. Penulis mencoba merancang pembuatan game hasil imajinasi penulis, yaitu “The Adventure of Focke Wolf in World War II”.

Penulis tertarik untuk mengupload hasil dari game ini ke situs Kongregate, karena Kongregate memiliki sebuah API Flash dan kesatuan pengembangan yang dapat mengintegrasikan ke dalam *game* yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan nilai yang tinggi dan mendapatkan sebuah prestasi. Sebagian besar fungsi situs ini gratis, tetapi Kongregate juga menawarkan keanggotaannya dibayar dan disebut Kong Plus. Kongregate merupakan salah satu situs yang menyediakan *free to play games* dari berbagai developer milik *gamestop*.

Game ini bisa disebut game adventure / petualangan, tetapi juga cukup edukatif. Kita bisa mengetahui bagaimana proses terjadinya Perang Dunia II dan juga dapat bermain perang menggunakan pesawat. Game ini dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan Adobe Potoshop CS6. Dengan begitu pemain tidak akan terlalu terbebani dari masalah grafik yang terlalu berat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul, yaitu bagaimana cara membuat game edukasi "The Adventure of Focke Wolf in World War II" untuk situs sosial www.Kongregate.com menggunakan Adobe Flash Professional CS6 ?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah, dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain :

1. Pembuatan game ini menggunakan software :
 - a. Adobe Flash Professional CS6
 - b. Adobe Photoshop Professional CS6
2. Game yang dibuat ialah game berbasis flash.
3. Game ini ditujukan untuk pengguna berumur 9 tahun tahun keatas minimal yang sudah dapat mengoperasikan mouse dan keyboard.
4. Game dirancang untuk dimainkan single player.
5. Pemain akan bermain untuk mendapatkan skor tertinggi. Sebelum bermain pemain bisa membaca awal terjadinya perang dunia, dan apabila pemain game over maka akhir dan hasil dari perang dunia II dapat ditampilkan.
6. Game dapat dimainkan secara online dan offline.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk membenarkan cara pembuatan game flash bergenre edukasi dan adventure menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk situs sosial www.Kongregate.com.
2. Menghasilkan game edukasi dan adventure yang ditujukan untuk pengguna yang berumur 9 tahun keatas.

3. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta :
Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Manfaat bagi Penulis :
Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, sehingga dapat membangun bisnis game khususnya game flash.
3. Manfaat bagi user :
Manfaat bagi user atau pengguna game ini adalah bisa dijadikan sebagai salah satu sarana belajar dengan menggunakan metode belajar sambil bermain untuk lebih mudah melakukan pemahaman terhadap materi tertentu. Memberikan hiburan interaktif memberikan user ilmu tentang sejarah Perang Dunia II. Menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan inspirasi bagi user yang tertarik dalam game flash.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan penulis untuk memperoleh data-data yang terkait dengan game “The Adventure of Focke Wolf in World War II” sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan.

Metode ini dimaksudkan untuk mendapat konsep – konsep teoritis yaitu mengumpulkan bahan – bahan referensi dari buku, artikel, paper, internet dan sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, yaitu mengenai sejarah Perang Dunia II dan pembuatan game menggunakan Adobe Flash Professional CS6 serta beberapa referensi lainnya untuk digunakan untuk landasan teori dalam penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Analisis dan perancangan .

Pada tahap ini dilakukan pembuatan game edukasi Flash menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan bahasa pemrogramannya Actionscript 3.0 dengan software pendukung Adobe Photoshop Professional CS6.

3. Pengujian untuk kerja sistem.

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang sudah benar.

4. Penguploadan dan pengaksesan.

Pada tahap ini dilakukan upload game ke situs kongregate untuk bisa diakses dan dimainkan.

5. Dokumentasi.

Tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang merupakan laporan analisa hasil penelitian terdiri atas :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi "Pembuatan Game Edukasi "The Adventure of Focke Wolf in World War II" Untuk Situs Sosial www.Kongregate.com Menggunakan Adobe Flash Professional", rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka, sejarah perkembangan game, dasar teori, teori yang digunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan Game Flash, beberapa penjelasan mengenai aplikasi atau perangkat lunak yang di gunakan dalam pembuatan game dan penjelasan tentang sejarah perang dunia II.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisa dan identifikasi permasalahan yang ada, serta komponen – komponen penyusun pembuatan game menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan model perancangan dari game yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi, inteface, dan pembahasan dari game, aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap analisis sampai pembuatan game, sehingga semua detail dalam game telah sesuai dengan game yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan game dan memberikan saran – saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan game dimasa akan datang.