

BAB I

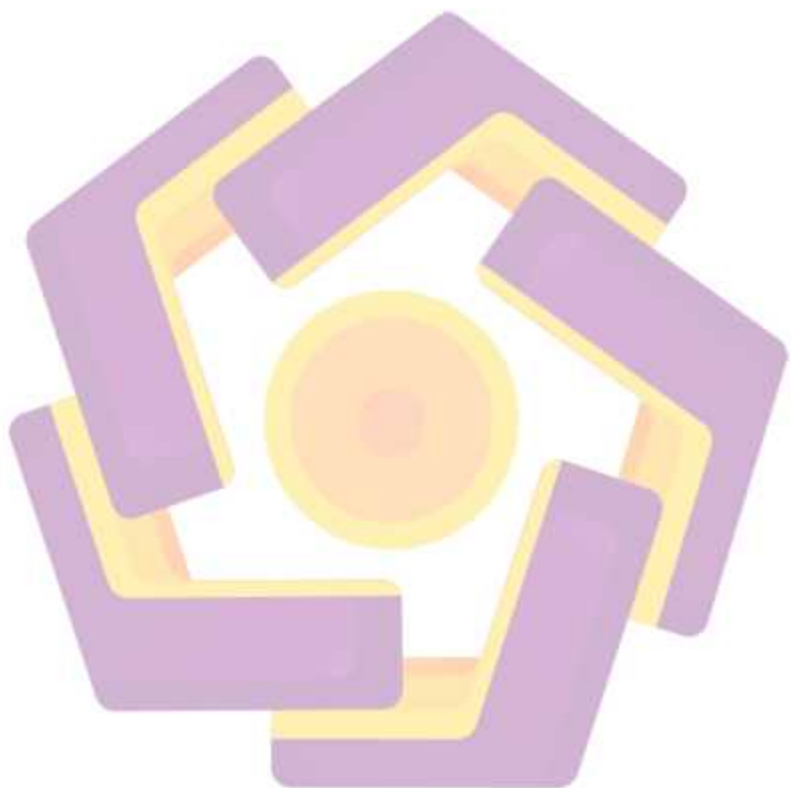
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* memang belakangan ini sangat pesat, *game* – *game* yang berbagai macam tersebut secara garis besar dibagi menjadi dua meliputi *game online* dan *game offline*. *Game* itu sendiri adalah sebuah aplikasi / software yang mensimulasikan berbagai macam kehidupan nyata manusia kedalam sebuah perangkat lunak, sehingga user / penikmat *game* seolah – olah seperti masuk ke dunia *game* tersebut.

Ada berbagai macam software untuk membuat *game* tersebut, seperti : Adobe Flash, Java, C++ dan masih banyak lagi. Adobe Flash CS3 adalah sebuah aplikasi program computer yang mampu membuat animasi – animasi, pemuatan film animasi dan presentasi yang menarik. Dengan menggunakan fasilitas pada Adobe Flash CS3, secara tidak langsung dapat dengan mudah membuat berbagai macam *game* yang atraktif dan menarik untuk bisa dimainkan sebagai sarana hiburan. Bahkan flash dengan ActionScriptnya kita bisa memanfaatkan berbagai variasi yang lebih banyak lagi. *ActionScript* disini adalah sebuah bahasa pemrograman yang ada hanya di Flash.

Untuk membuat sebuah animasi *game* Adobe Flash CS3, script yang digunakan tidaklah serumit bahasa pemrograman lain. Dalam pembuatan animasi ataupun *game* dengan Adobe Flash CS3, proses menggambar



pengolahan audio video, animasi dan script semuanya dapat dilakukan dengan menggunakan software ini, sehingga software tersebut sangat efektif dan efisien dalam banyak hal. Selain itu kreativitas, inovasi, imajinasi, dan pemahaman berbagai logika juga sangat berpengaruh dengan kualitas game yang akan dibuat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut timbulah gagasan merancang aplikasi game petualangan berjudul **“Analisis dan Perancangan Game Petualangan Abdan Berbasis Flash”**, mungkin dari versi judul memang beda tapi kenyataannya game ini adalah Game yang terinspirasi dari film Abdan produksi MSV dari STMIK Amikom. Game ini memang dikhususkan untuk anak-anak usia antara 7 hingga 12 tahun. Berdasarkan pantauan kami, game yang sesuai untuk anak-anak masih sangat sedikit, bahkan banyak game-game yang ada masih mengandung unsur kekerasan yang tak lazim dimainkan oleh anak-anak seusianya. jika masyarakat telah mengenal game Petualangan Abdan ini, maka masyarakat juga akan lebih mengenal Abdan sebagai tokoh utama dalam imajinasi anak-anak yang berasal dari Amikom.

Cara bermain *game* ini sangatlah mudah bagi anak-anak yaitu dengan menggunakan mouse click. *User* atau pemain diharuskan memecahkan sebuah masalah yang akan muncul setiap levelnya dan di setiap levelnya berbeda juga cara menyelesaikannya, tetapi di setiap level akan diberikan petunjuk untuk mempermudah menyelesaikan level tersebut.

Setting tempat yang terdapat pada game ini dibuat sebaik mungkin oleh penulis jadi dari tiap level akan berbeda, user dapat menemukan hutan, rawa, dan pegunungan. Dan Gameplay yang terdapat di game ini merupakan sudut pandang pertama, jadi karakter utama tidak terlihat.

Game ini sebenarnya bukan game petualangan yang ada di bayangan user, game yang bersifat 2 dimensi yang melawan musuh musuh disetiap levelnya melainkan game yang banyak memecahkan teka teki seperti puzzle, perbedaan banyak gambar, game maze, dan game yang tidak terlalu berat untuk dimainkan oleh anak anak.

Game ini merupakan *fun game*, tetapi juga cukup untuk menguras tingkat kesabaran anda. Kita juga dapat melatih kecepatan otak untuk berpikir dalam menggerakkan kursor dengan kecepatan tertentu. *Game* ini dibuat oleh penulis menggunakan software Adobe Flash dan Adobe Photoshop. Dengan begitu user yang akan memainkan game ini tidak akan terbebani dalam masalah grafik yang terlalu berat. Semua komputer/notebook dengan OS Windows XP, 7, maupun yang diatasnya tidak akan mengalami masalah untuk memainkan *game* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut,

1. Bagaimana membuat sebuah *game* yang tidak hanya sebagai sarana hiburan semata melainkan dapat juga melatih kemampuan berfikir secara cepat bagi user?
2. Bagaimana membuat sebuah *game* yang sangat digemari oleh semua kalangan usia?
3. Bagaimana membuat karakter Abdan dalam versi *game*?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik pembahasan dan tujuan penelitian, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini ber-genre adventure.
2. *Game* terdiri dari 4 level.
3. *Game* dimainkan secara single player
4. *Game* bersifat 2 dimensi
5. *Game* menggunakan berbagai puzzle
6. *Game* bersifat Offline
7. *Game* berplatform windows
8. *Game* memiliki karakter utama yaitu abdan
9. *Game* memiliki 4 karakter bantuan
10. *Game* dibuat untuk anak 7 – 12 tahun
11. *Game* tersebut dibuat menggunakan software Adobe Flash CS 3 dan Adobe Photoshop CS 3.

12. Penulis tidak akan membahas software lain selain Adobe Flash CS 3 dan Adobe Photoshop CS 3, walaupun penulis menggunakan software lain didalamnya

1.4 Tujuan Penelitian.

Tujuan dari pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *game* yang tidak hanya sebagai alat hiburan semata yang menyenangkan, tetapi juga mengasah otak, kejelian mata dalam melihat objek dan kecepatan tangan.
2. Dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan ataupun referensi yang bersangkutan.
3. Memenuhi syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, antara lain adalah :

1.5.1 Bagi Peneliti

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Adobe Flash CS 3 dan Adobe Photoshop CS 3.

1.5.2 Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini kiranya dapat digunakan sebagai tambahan informasi dalam meningkatkan *output* pendidikan khususnya di STMIK AMIKOM Yogyakarta

1.5.3 Bagi User

- a. *User* akan mendapatkan satu aplikasi *game* yang *user friendly*.
- b. *User* akan mendapatkan satu aplikasi *game* yang memberikan hiburan interaktif dan bisa melatih untuk berpikir secara cepat dalam melihat objek.

1.6 Metode Penelitian

Dalam memperoleh data penelitian yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini, penulis melakukan :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap permainan-permainan (*game*) yang telah ada sebagai bahan pertimbangan, dengan cara meneliti serta melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

2. Interview

Interview dilakukan dengan berbagai orang yang berkecimpung dalam bidang tersebut untuk mendapatkan informasi yang diperlukan mengenai konsep dan ide yang akan diimplementasikan ke dalam *game* tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku pengetahuan tentang binatang, mencari inspirasi gambar-gambar agar mendapatkan inspirasi untuk membuat karakter *game* agar lebih menarik.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, ruang lingkup tujuan dan manfaat, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori yang mendukung penulisan skripsi ini tentang Multimedia, Game, Interaksi Manusia dan Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak dan Kerangka Pikir.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi latar belakang industri *game*, analisis kebutuhan berupa analisis *system*, perancangan *system*, perancangan *game*, dan perancangan layar.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai implementasi *game* meliputi spesifikasi *system*, prosedur penggunaan dan hasil evaluasi.

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 yang akan datang.