

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komputer sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya di bidang industri. Industri video game saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan komputer. Banyaknya ragam jenis video game juga didorong oleh perkembangan komputer. Sehingga pemanfaatan video game diperlukan untuk mencapai tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi.

Banyak orang tua berfikir bahwa video game yang tidak memerlukan banyak gerakan fisik dapat memiliki efek buruk bagi anak-anak ketika mereka tumbuh dewasa. Namun, disisi lain bermain *video game* juga banyak memberikan keuntungan, seperti dapat mengurangi stress, memperbaiki keterampilan motorik serta meningkatkan penglihatan mata dan lainnya.

Dari uraian di atas dapat diketahui betapa pentingnya video game bagi industri. Kaitanya dengan komputer, maka peneliti tertarik dan memilih penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Permainan Run Devil Run Menggunakan Adobe Flash CS3”.

Hal inilah yang nantinya menjadikan game “Run Devil Run” dapat memberikan keuntungan bagi penggunanya. Selain itu juga bermanfaat untuk industri game dan sebagai referensi bagi para pembuat game.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat game “Run Devil Run” yang dapat memberikan keuntungan dibagian meningkatkan penglihatan mata serta memperbaiki keterampilan motorik pada penggunanya?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Game “Run Devil Run” ini, penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Game terdiri dari 5 level, dimana setiap level, pemain harus menyelesaikan misi yang disediakan, tetapi disamping itu juga harus melewati rintangan yang ada untuk dapat lanjut ke level berikutnya.
2. Genre dari game ini adalah action.
3. Perangkat lunak yang digunakan:
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Adobe SoundBooth CS3
  - c. Adobe Photoshop CS3
  - d. CorelDRAW X5

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu penikmat game dalam meningkatkan penglihatan mata serta memperbaiki ketrampilan motorik.

2. Membuat permainan “Run Devil Run” menggunakan Adobe Flash CS3 untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan:

1. Dapat mengetahui dan memahami antusiasme yang melekat pada pengguna pada saat bermain dengan permainan ini meliputi alasan, serta tingkat kesenangan mereka.
2. Dapat memberikan sumbangan ilmu berupa informasi pengetahuan dan semangat game *development* lokal untuk meningkatkan kualitas video game di Tanah Air.
3. Agar peneliti dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan game ini adalah metode pengembangan multimedia, dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distributioning*. (Sutopo, 2003).

### 1. Konsep (*concept*)

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain. Tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

### 2. Desain (*Design*)

Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada praktiknya pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi, atau perubahan-perubahan lain.

### 3. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto,

animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

#### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

#### 5. Percobaan (*Testing*)

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

#### 6. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori permainan, Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2, Adobe SoundBooth CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Illustrator CS3 yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

### BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada Adobe Flash CS3.

### BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan system sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

### DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.