

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi khususnya dibidang games, banyak pilihan *game* yang beredar seperti *game* desktop, mobile, sampai web. Ada banyak pilihan genre *game* seperti adventure, puzzle, action, fighting, dan sport.

Penerapan *game* untuk media pembelajaran ataupun hiburan bermula dari *video game* yang perkembangannya sangat pesat, dan menjadiknaya media alternative untuk kegiatan pembelajaran. Begitupun dengan *game* desktop yang seiring jaman begitu banyak di gunakan untuk hiburan. Sejak flash muncul sebagai sarana media animasi untuk web pada tahun 1996, flash telah mengalami banyak evolusi dalam pengembangannya. Sekarang sudah banyak portal *game* Flash yang khusus menyediakan *game* flash untuk dimainkan secara mudah oleh para pencinta *game*. Beberapa portal *game* Flash ini diantaranya adalah : Amorgames.com, Kongregate.com, Newgronds.com, dan lain-lain.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi yang sangat menarik untuk keperluan perancangan *game* yang interaktif. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2dimensi

yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk¹membangun dan memberikan efek animasi pada game, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie dan game.

Berdasarkan dari latar belakang ini, maka peluang dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa game tersebut nantinya dapat berguna bagi yang membutuhkan untuk mengisi waktu luang sambil bermain game dan bisa mengetahui bagaimana gerakan dalam olah raga fitness yang benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, pada pembuatan aplikasi ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang terdiri dari langkah-langkah pembuatan “Game Petualangan Rudy di Dunia Fitness untuk Usia 20 – 25 Tahun Berbasis Flash”?
2. Bagaimana aplikasi ini akan memberikan manfaat langsung kepada user untuk menjaga kesehatan dengan olahraga fitness?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini ada beberapa hal yang membatasi pembuatannya, antara lain :

¹Munir. 2012 MULTIMEDIA konsep dan aplikasi pendidikan interaktif,ALFABETA.

1. Gambar yang di gunakan hanya yang bertipe png dan jpg, file tersebut merupakan file kecil bila diimpor ke flash sehingga file jadinya juga akan kecil tidak terlalu besar dan berat waktu dipublish.
2. Audio yang digunakan bertipe MP3, karena file tersebut cenderung lebih kecil dari pada format audio yang lain, sehingga nantinya juga hasil akhir file flashnya juga kecil.
3. Pembatasan dalam pembuatan efek gerak sampai publish game.
4. Game yang dibuat hanya dimainkan oleh satu orang saja. Game ini tidak membutuhkan koneksi internet dan merupakan full control satu user dan tidak bisa multi player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Untuk pembelajaran sebagai sarana informasi dasar dalam pembuatan game menggunakan Adobe Flash.
2. Mengenalkan teknologi pengembangan game pada masyarakat umum, khusus nya masyarakat pendidikan di Indonesia.
3. Mengembangkan software permainan yang dapat didistribusikan secara komersial atau terbuka.
4. Mengembangkan materi pembelajaran di kelas untuk dapat diimplementasikan melalui sarana pembuatan game.

5. Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK"AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bisa menjadi peluang bisnis pengembangan game komersial secara mandiri.

1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Dapat memberikan gambaran atau tatacara gerakan dalam berolah raga fitness dan memberikan hiburan juga disaat jenuh dalam mempelajari teknik-teknik gerakan fines.

1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai referensi dalam penyelesaian tugas skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau tehnik yang dilakukan penelitian untuk menyusun satu karya tulis dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

1. Metode observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak terkait dan orang-orang yang berkompeten di bidang IT.

3. Metode eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

4. Metode pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan dan media internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan tentang pengertian game, sejarah game, tipe-tipe game, protocol komunikasi, pembuatan game dan perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah yaitu yang terdiri dari analisis kebutuhan system, analisis kelayakan system, serta analisis perancangan yang terdiri dari perancangan level, dan desain antarmuka game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba system dan program.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir menyajikan simpulan dari penyusunan skripsi dan memberikan saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan system.

