

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, media hiburan untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan berkembang. Salah satunya adalah bermain game. Perkembangan game yang sangat pesat telah menjadi bagian dari gaya hidup tersendiri untuk memenuhi suatu kebutuhan bagi tiap manusia.

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir. Aplikasi game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bagi sebagian orang yang memainkan game sangat menyenangkan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari. Sering dijumpai di perkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang meluangkan waktu mereka untuk bermain game di komputer.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata, seperti game *arcade*. Game *arcade* merupakan game yang menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh yang ada secara vertical.

Fokus layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan game yang bergerak berlawanan

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan membuat penelitian dengan judul "*Analisis dan Pembuatan Game The Kids Adventure Dengan Menggunakan Adobe Flash*" sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan game di Indonesia. Pembuatan *game* tersebut menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pengolahan animasi dan script, Corel Draw untuk pengolahan grafik, dan Action Script sebagai script pendukungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, :

- Bagaimana membuat *game The Kids Adventure* dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini, yaitu :

1. Menghasilkan suatu solusi dari masalah yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi *game* yang dapat menghibur.
2. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
4. Navigasi permainan menggunakan *keyboard*.
5. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
6. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 4 level permainan.
7. *Game* yang dirancang merupakan jenis *arcade games*.
8. *Game* dirancang dengan menggunakan
 1. Adobe Flash CS3.
 2. Corel Draw
9. Sasaran pada *game* ini yaitu anak-anak usia 6 tahun atau lebih.
10. Cara bermain *game* ini harus sesuai urutan level.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *arcade games*.
- b. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.
- c. Menambah wawasan mendesain *game* yang kompleks.

2. Bagi Gamers

- a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategi.
- b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode penelitian

1. Metode Studi (literatur)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan *game*.

2. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah atau literature yang berhubungan dengan masalah pembuatan *game*.

3. Metode Wawancara

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara terhadap orang yang berpengalaman atau responden (orang yang diwawancarai) dalam membuat game.

4. Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan meliputi konsep design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.