

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game semakin mendapat tempat di dunia industri IT terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa, dan Asia saat ini, penciptaan *game* komputer adalah satu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir. *Game* komputer merupakan permainan atau media hiburan yang menggunakan perangkat *elektronik* dan teknologi yang terus berkembang, *game-game* tersebut meliputi *game online* dan *game offline*. Tampilan *game* tiga dimensi mendominasi *game-game* di dunia, tetapi *game* dua dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana¹.

Game dua dimensi ini ditunjukkan dengan grafis yang semakin menarik salah satunya menggunakan *format flash*. Kelebihan *game* berformat *flash* adalah karena *game* ini ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang mudah dipahami². Salah satu contoh *game flash* yang dibuat oleh penulis adalah *game ADVENTURE* (Nawang Wulan Memburu Selendang

¹ Samuel Henry.2010.Cerdas Dengan *Game*. Jakarta:Penerbit PT Gramedia Pusat, hal 4

² Anggra. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Game* Berbasis *Flash*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, hal 12

Bidadari) yaitu permainan reka peran yang ada didalam Cerita legenda Indonesia. Seiring perkembangan dalam bidang *game* terdapat beberapa jenis *game* yang memiliki unsur pengetahuan dan himbauan. *Game* jenis ini yang menjadi daya tarik dalam memberikan informasi karena terdapat ajakan positif yang tertera pada *game* tersebut. Contohnya *game* Timun Emas yaitu *game* tentang melindungi kedua orang tua Timun Emas oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat *game* yang dapat memberikan himbauan kepada masyarakat dunia khususnya Indonesia yaitu dalam pelestarian cerita legenda Indonesia. *Game ADVENTURE* juga banyak didefinisikan sebagai *game* dimana ada sebuah cerita dan narasi, juga bisa diambil pemain dan perkembangan karakter. Cara permainan *game* ini dengan menaikan *level* atau dengan cara yang lain dengan mencari misi yang dapat menaikan *level*.

Berdasar keterangan diatas penulis berinisiatif untuk membuat *game flash* untuk pelestarian cerita legenda Indonesia yang makin ditinggalkan masyarakat Indonesia. Karena itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” berbasis *Flash CS 3*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi yang terdapat dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang

dan membuat *game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” Menggunakan *Adobe Flash CS 3*”?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat pemanfaatan teknologi *multimedia* yang cakupannya luas sesuai manfaatnya dan penerapannya dalam perancangan *design* dan pembuatan *game*, maka penulis memberikan batasan-batasan untuk pendekatan masalah agar lebih terinci dalam pelaksanaannya meliputi:

1. Ruang lingkup penelitian :
 - a. *Game* ini terdiri dari 3 level.
 - b. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
 - c. Input navigasi berupa *Keyboard*.
 - d. *Game* dimainkan secara *offline*.
 - e. *Game* “Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari” ini mengisahkan cerita Jaka Tarub yang telah dimodifikasi dengan alur cerita berbeda tapi dengan tujuan yang sama sesuai cerita Asli legenda Jaka Tarub.
 - f. *Game* ini dapat dimainkan untuk semua umur karena tidak mengandung kekerasan dan bahasa yang keras.
 - g. *Game* yang dibuat adalah, *game* berbasis *flash* yang dapat berjalan pada *desktop*.
2. *Software* yang digunakan meliputi *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, *CorelDRAWX4*, dan *Adobe SoundBooth CS3*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi adalah :

1. Merancang dan membuat *game* "Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari" berbasis *desktop*.
2. Mengetahui cara pembuatan grafis, dan *sound* untuk digunakan dalam *game*.
3. Melestarikan cerita dan tokoh legenda rakyat Indonesia khususnya cerita Jaka Tarub kedalam bentuk *game* serta media promosi ke mancanegara.
4. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1(Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

a. Bagi penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika diluar AMIKOM, sehingga dapat membangun bisnis *game* dan menjadi *developer game* dengan *genre adventure* menggunakan aplikasi *Adoble Flash CS 3*. Selain itu penulis juga berharap agar *game* ini mampu membuat penulis lebih giat

dalam menulis, memahami, melestarikan dan mempopulerkan cerita legenda Indonesia baik nasional maupun internasional.

b. Bagi Masyarakat Umum

Sebagai media hiburan bagi masyarakat umum untuk menghilangkan rasa kejenuhan serta menumbuhkan makna kecintaan terhadap cerita legenda Indonesia khususnya cerita Jaka Tarub

c. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Penulis berharap *game* yang dirancang, dapat ikut andil dalam penciptaan *game* edukasi dan berharap dengan adanya *game* ini akan tercipta lebih banyak cara kreatifitas baru dalam mempopulerkan sebuah cerita sejarah.

d. Bagi Instansi STMIK AMIKOM

Dengan adanya inovasi perancangan *game* "Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari" ini diharapkan akan dapat membantu instansi dalam mengembangkan inovasi-inovasi baru untuk membantu membangun mengangkat cerita sejarah di Indonesia dan di dunia.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang nantinya diterapkan dalam perancangan *game* "Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari" untuk menyusun skripsi ini dibutuhkan *metode* penelitian yang benar, akurat, dan lengkap untuk mencapai hasil yang baik dalam menyusun skripsi.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data.

Pada tahap ini dilakukan metode pengumpulan data, meliputi:

a. Metode Studi Literatur

Studi Literatur, yaitu dengan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang berhubungan dengan pembuatan *game* "Nawang Wulan Memburu Selendang Bidadari".

b. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek peneliti untuk mendapatkan referensi dalam pembuatan *game*.

c. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, Khususnya dalam bidang *Game*.

2. Menganalisis dengan metode Analisis SWOT.

3. Perancangan dan pembuatan *design prototype*.

4. Melakukan Implementasi Sistem.

5. Pengujian Sistem.

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi apakah telah memenuhi kriteria atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung sehingga diharapkan akan lebih mudah dimengerti dan manfaat. Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penulisan skripsi, metode penelitian yang akan digunakan sebagai penulisan/penyusunan skripsi. Bab ini adalah bab dasar yang menjadi pokok penulisan untuk melanjutkan ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang mendasari dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisi pengertian *game*, sejarah *game*, dan pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas latar belakang cerita, analisis pembuatan *game*, aturan permainan, *flowchart*, dan perancangan *game* mulai dari perancangan *map*, hingga perancangan *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian terhadap hasil akhir dalam pembuatan *game*. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *game* dan memberikan saran-saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi *game* lebih lanjut.

