

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game adalah salah satu jenis aktifitas bermain, yang didalamnya dilakukan dalam konteks berpura – pura namun terlihat seperti realitas, yang mana pemainnya memiliki tujuan untuk mendapatkan satu kemenangan serta dilakukan dengan sesuai dengan aturan permainan yang dibuat.¹

Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis *game* antara lain *side scrolling, shooting, action, adventure, puzzle* dan lain-lain.

Game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis *game* pada umumnya. Pada pembuatan *game* ini, digunakan jenis *game adventure* yaitu *game* yang mempunyai jalan cerita. *Game* ini terdiri dari beberapa level sehingga pemain harus menyelesaikan level 1 sebelum melanjutkan ke level 2 dan seterusnya. Pengendalian karakter hanya sebatas

¹ Adams, Ernest. 2009. *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game*. Berkeley, CA, New Riders, hal 3

menggerakkan *mouse dan keyboard* ke arah barang yang di sebutkan atau di minta dalam setiap level game.

Game yang akan di buat di sini adalah *My Father is a Hero* tujuan dalam permainan ini yaitu mengambil harta karun yang ada di sebuah tempat sesuai di dalam sebuah kotak di setiap levelnya, pemain harus berhati-hati dalam mengambil harta karun yang ada karena jika aksinya diketahui oleh musuh akan berimbas pada berkurangnya nyawa karakter. Selain menyenangkan game ini juga di harapkan bisa melatih konsentrasi pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam pembuatan *game* ini dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat sebuah *game* berjenis *slide scrolling* yang dapat di jalankan dekstop dengan sistem operasi yang mendukung adobe flash player ?
2. Bagaimana membuat *game* yang yang dapat melatih konsentrasi *user* saat bermain game *My Father is a Hero*?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini terdiri dari 3 level.
2. Jenis *game* yaitu *slide scrolling*

3. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - Adobe Flash CS 3
 - Adobe Photoshop CS 6
5. Game ini dimainkan secara *offline*
6. Media masukan yang di gunakan adalah *Mouse* dan *Keyboard*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game My Father is a Hero* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai media untuk pembelajaran pada anak usia 4-10 tahun agar mereka bisa melatih konsentrasi dan ketangkasan.
3. Sebagai Syarat kelulusan program Strata 1 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun maanfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia.
2. Sebagai media hiburan dan belajar bagi para pemain *game* ini.
3. Mengasah kemampuan berpikir, mengambil keputusan dan konsentrasi bagi para pemain *game*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku – buku sumber yang terkait dengan penelitian ini agar kekurangan informasi maupun data bisa dilengkapi.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang tahapan-tahapan dalam pembuatan *game* dan kebutuhannya melalui tutorial-tutorial terkait yang didapat dari berbagai sumber.

3. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat *My Father is a Hero* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

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, sistematika penulisan laporan, dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *My Fahter is a Hero* seperti Adobe Flash CS 3 dengan ActionScript, Photoshop CS 3 dan CorelDraw X5

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi perencanaan rancangan *game My Fahter is a Hero* yang akan dibuat penulis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

Berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.