

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang memberikan informasi aktual dengan cara kerja mekanik dan dapat diakses dengan cepat. Teknologi komputer sekarang telah berkembang dimana banyak orang bisa menggunakannya. Komputer telah banyak digunakan diantaranya dalam dunia industri, perkantoran, pariwisata, pendidikan dan hampir semua bidang telah menerapkan teknologi komputer, di zaman serba canggih seperti ini manusia diberikan berbagai alternatif pilihan dalam mempelajari teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu berupa informasi maupun sarana untuk menghasilkan informasi. Karena alasan itulah teknologi kini menjadi kebutuhan manusia dalam kehidupan seharinya untuk mendapatkan sebuah informasi.

Genre game flash pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik pada umumnya. Game ini menggunakan genre *adventure* yaitu game yang menawarkan petualangan dalam menjelajahi yang terdapat tiga level, Terdapat dua karakter dalam game ini yaitu laki-laki dan perempuan dan sawah, sungai, hutan ketiga tempat tersebut sebagai background dalam pembuatan game ini. Dimana game ini disetiap level akan mendapatkan sebuah rintangan dan pengumpulan koin-koin emas. Dibalik koin-koin emas tersebut terdapat sebuah

huruf yang berarti pengguna harus menjawab sebuah pertanyaan tentang mata pelajaran anak-anak sekolah dasar, pengguna diberikan satu pertanyaan disertai hurufnya dan jika pengguna tidak bisa menjawab pertanyaan maka huruf tersebut tidak akan muncul. Di akhir setiap level pengguna harus menyusun huruf untuk menjadi sebuah kalimat, jika bisa menyusun kalimat tersebut pengguna bisa maju ke level berikutnya.

Game komputer adalah aplikasi yang digunakan untuk menghibur diri agar pengguna tidak merasa jenuh disaat berlama-lama berada di depan komputer. Dengan adanya perkembangan game, maka semakin banyak pula jenis maupun fungsi dari game itu sendiri. Tidak hanya digunakan untuk sekedar menghilangkan rasa bosan dalam penggunaan komputer saja, tapi juga dapat meningkatkan *skill* dan kreatifitas penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dengan ini merumuskan masalah yaitu:

Bagaimana membuat game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah menggunakan Adobe Flash CS3 dapat bermanfaat dan mengasah konsentrasi, menarik untuk dimainkan oleh pengguna komputer?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang ke pokok bahasan, penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah adalah game 2D(2 Dimensi)
2. Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah Terdiri atas 3Level
3. Kategori game Game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah adalah game story dimana game ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang atau single user.
4. Game ini ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar.
5. Software utama yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Corel Draw X4

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1(S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru tentang teknologi informasi khususnya multimedia.
3. Memberikan hiburan yang sekaligus dapat mengasah konsentrasi dari pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendapatkan gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game, terutama game Flash.
3. Mengaplikasikan keahlian yang didapat waktu perkuliahan dalam dunia nyata agar dapat bermanfaat untuk masyarakat luas.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pengumpulan data penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data, antara lain adalah:

1. Metode Study Literatur

Merupakan Metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game dan animasi.

2. Metode Observasi dari game sejenis

Melakukan observasi kepada game sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan game Perjuangan Anak Desa Pergi ke Sekolah. Serta menambahkan fitur pada game yang akan dibuat agar lebih menarik.

3. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan game ini banyak mencari referensi dari buku-buku pendukung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, jenis-jenis game, perangkat lunak yang digunakan, dan teori-teori yang melandasi perancangan game tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, rincian game, dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.