

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat maju. Hal ini diiringi dengan perkembangan *game*. Peluang usaha dibidang *game* sangat terbuka salah satunya adalah sebagai Pengembang *game*. Untuk menjadi pengembang *game* dibutuhkan dana yang tidak sedikit. Mulai dari perangkat keras hingga perangkat lunak untuk membuat *game*. Bagi pengembang *game* pemula hal ini akan menjadi masalah.

Perangkat lunak untuk membuat *game* relatif mahal akan tetapi saat ini *game* bisa dibuat menggunakan perangkat lunak yang dapat digunakan dengan gratis. Memang tidak banyak pilihan yang tersedia. Salah satunya adalah FlashDevelop yaitu sebuah IDE (*integrated development environment*) untuk membuat aplikasi berbasis flash. Dengan menggunakan FlashDevelop dan Flex SDK, pengembang *game* tidak perlu lagi membeli program Adobe Flash. Program FlashDevelop dapat diunduh dari <http://www.flashdevelop.org/>.

Meskipun bisa digunakan untuk membuat *game* tetap saja FlashDevelop bukanlah *game engine*. Pengembang *game* memerlukan *game engine* untuk mulai membuat *game*. Pengembang *game* bisa menggunakan *game engine* yang sudah dikembangkan oleh pihak lain. Dengan menggunakan *game engine*, pengembang *game* bisa lebih fokus untuk mengembangkan *game*. *Game Engine* untuk membuat *game* berbasis flash ada yang berbayar ada pula yang gratis. Salah satu *game engine* yang bisa diunduh dan digunakan dengan gratis adalah Flixel.

Dengan menggunakan Flixel sebagai *engine game*, berbagai *genre game* bisa dibuat. Tidak seperti beberapa *game engine* lain yang hanya terbatas membuat suatu *genre* tertentu. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Agate Studio pada tahun 2012 menunjukkan bahwa RPG (*Role Playing Games*) adalah *genre* yang paling digemari pemain *game* Indonesia.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin merancang sebuah *game* dengan perangkat lunak FlashDevelop dan Flixel. Maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul "Perancangan Game RPG "Musician : Road to Legend" Dengan Menggunakan FlashDevelop dan Flixel".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah "Bagaimana membangun *game* RPG menggunakan FlashDevelop dan *game engine* Flixel".

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Game RPG "Musician : Road to Legend" hanya dapat dimainkan oleh satu *user* saja.
2. Software yang digunakan : FlashDevelop, Flex SDK dan Flixel.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1), pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Dapat membuat game berbasis flash menggunakan FlashDevelop dan Flixel.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan game berbasis flash ini.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui proses pembuatan game flash.

1.5 Metodologi Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini. Yaitu sebagai berikut :

1. *Metode Observasi* yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung.
2. *Metode studi pustaka* yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. *Metode studi literatur* yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang biasa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Flash, Action Script, Flixel ataupun Game Developing.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas pengertian dan pembahasan game, pembahasan software yang digunakan, dan proses pembuatan game rpg berbasis flash.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perencanaan bagaimana game rpg ini akan dikerjakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses produksi dan pasca produksi dalam pengerjaan proyek ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

1.7 Rencana Kegiatan

RENCANA KEGIATAN	BULAN I		BULAN II			
	III	IV	I	II	III	IV
Persiapan						
Pengumpulan Data						
Perancangan						
Penyusunan Laporan						
Penyempurnaan						