

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi game mempunyai prospek yang begitu luar biasa banyak peluang yang di tawarkan industri game yang salah satunya perancangan game, game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam mulai dari game yang hanya dapat di mainkan satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. game yang cukup di gemari adalah minigame, untuk menjadi perancang game kita dapat mempelajari software yang salah satunya adalah adobe flash merupakan program game handal dalam membuat aplikasi game baik untuk desktop (komputer) maupun telepon genggam.

Saat ini banyak yang tidak paham dan kesulitan menentukan posisi letak, wilayah, penampakan alam, ibu kota, dan batas-batas negara pada peta buta. dalam memahami secara detail tentang pemetaan. mengajarkan keterampilan membaca peta buta. Terbatasnya alat peraga seperti globe dan atlas, dirasakan tidak cukup. Adapun Peta Buta adalah semacam peta tanpa keterangan apapun yang berisikan garis yang mengikuti bentuk wilayah tertentu, misal pulau, benua, sungai, danau, atau garis putus-putus sebagai tanda batas wilayah.

Dalam *game* edukasi peta buta ini akan memberikan informasi kepada para pengguna dengan maksud agar orang dapat lebih mudah dalam mempelajari peta buta. Selain informasi yang diberikan tentang peta buta yang ada di dunia aplikasi ini juga dibuat sebuah rangkaian pertanyaan semacam kuis yang ditujukan bagi para pengguna, dimana pertanyaan ini berisikan tentang peta buta yang telah mereka pelajari, disini nantinya akan dibuat sebuah database yang dapat menampung nilai atau skor yang berhasil dicapai oleh pemain tersebut.

Menyikapi permasalahan tersebut mencoba membuat sebuah Game dengan judul **“RANCANG BANGUN GAME PETA BUTA DUNIA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah :

“Bagaimana membuat game peta buta menggunakan *Adobe Flash*”.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam dunia game sangatlah luas dan kompleks, maka dari itu agar lebih terperinci dan sesuai teknik pembuatan yang digunakan, maka penyusun menetapkan batasan masalah berikut:

1. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang
2. Tampilan game ini yang di buat merupakan tampilan game 2 dimensi
3. Navigasi permainan menggunakan *mouse*
4. Input menggunakan *keyboard & mouse*

5. Game yang akan di rancang hanya memiliki 3 level permainan
6. Game di buat dengan menggunakan *Adobe Flash*.
7. Pengguna game ini yaitu usia SD dan di atas usia SD
8. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Diploma (D3) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Menghasilkan sebuah Aplikasi Game yang dapat di gunakan sebagai media hiburan dan pengetahuan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak berikut :

1. Bagi penulis

Dengan penyusunan tugas akhir ini berarti penyusun menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia

2. Bagi kalangan pembaca

Berdasarkan penyusunan tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang ingin mengetahui bagaimana membuat game .

3. Bagi Pemain

Sebagai unsur pendidikan atau menambah wawasan pengetahuan tentang peta, dapat menambah nilai ketelitian maupun dapat mengembangkan konsentrasi, dan dapat mengurangi stres juga menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Dalam pembuatan Tugas Akhir ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan game seperti langkah-langkah pembuatan game mulai dari perancangan hingga game selesai. penulis juga mempelajari scripting pada beberapa game flash kemudian penulis memilah dan beberapa script yang diperlukan untuk membuat game, dalam perancangan game penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar-gambar sebagai media referensi pada pembuatan game khususnya game peta buta.

2. Metode Pengembangan Game

Metode ini merupakan metode untuk mencari sumber teori dan referensi yang mendukung untuk pembuatan game peta buta.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep-konsep teoritis menggunakan buku sebagai bahan referensi.

4. Metode pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang di gunakan dalam pembuatan game ini adalah yang di kembangkan oleh Ariesto Hadi Soetopo.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan terstruktur maka dibuat dalam beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori, konsep yang mendukung pembuatan *game* peta buta dunia menggunakan *flash*, dasar teori *game*, pengertian *game*, perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan multimedia.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum *game* peta buta, analisis yang terkait dengan pembuatan *game* ini, analisis bahasa pemrograman yang di gunakan .

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana membuat *game* peta buta berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

