

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa pun menyukai video *game*. Itu semua dikarenakan bermain video *game* adalah hal yang menyenangkan.¹

Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* adalah adobe flash, adobe flash adalah salah satu *software* multimedia unggulan dan populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website, flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi dapat juga dikembangkan untuk aplikasi desktop karena aplikasi flash selain dikompilasi menjadi format .swf, flash juga dapat dikompilasi menjadi format .exe.²

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre game* sangat beragam, salah satu jenis *game* tersebut adalah *puzzle game*. *Puzzle* adalah permainan mengenai pemecahan teka-teki.³

¹ Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media Hal vvi

² Andi Offset 2010, Adobe Flash + XML – Rich Multimedia Application, Yogyakarta: Andi Offset Hal ii

³ Rollings, Andrew; Adams, Ernest W. 2003. Andrew Rollings and Ernest Adams on Design, New Riders Group.

Salah satu *game* bergenre *puzzle game* adalah *The Secret of Paradise*, *game* ini merupakan suatu *game* dengan satu user dan pemain dituntut untuk mencari perbedaan dan menyesuaikan dua buah gambar, selain itu *The Secret of Paradise* merupakan *game* yang mengangkat tema seni dan budaya Indonesia khususnya seni dan budaya Jawa dengan tujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan seni dan budaya Jawa melalui media *game puzzle*.

Atas dasar itulah penulis merancang sebuah *game* yang berjenis *puzzle game* dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Game The Secret of Paradise Menggunakan Adobe Flash CS3”** sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan *game* di Indonesia dan bentuk kepedulian penulis terhadap seni dan budaya Indonesia.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah *game* sederhana dengan Adobe Flash CS3 dengan judul “The Secret of Paradise”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini ditentukan suatu batasan masalah yang berfungsi untuk memberikan arahan yang jelas bagi penulis agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini yaitu :

1. Menghasilkan suatu solusi dari masalah yang dihadapi, yaitu suatu aplikasi *game* yang dapat menghibur.

2. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
4. Navigasi permainan menggunakan *mouse*.
5. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
6. *Game* yang akan dirancang memiliki 3 level permainan.
7. *Game* yang akan dirancang memiliki 2 pilihan permainan.
8. Permainan ini ditujukan untuk kalangan anak-anak usia 7 tahun sampai kalangan dewasa.
9. *Game* yang dirancang merupakan jenis *puzzle games*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah *game* yang dapat dimainkan oleh kalangan anak-anak usia 7 tahun sampai kalangan dewasa.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata I (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.

4. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *puzzle games*.
- b. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.
- c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.
- d. Menerapkan ilmu yang diperoleh saat menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta

2. Bagi Gamers

- a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game menggunakan Adobe Flash CS3
- b. Dapat mengasah tingkat ketelitian, kesabaran, kecepatan dan ketepatan dalam mengambil sebuah keputusan dan menambah wawasan pemain.
- c. Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktivitas sehari-hari.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah 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 sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar–gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game*.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku–buku *Flash Action Script*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai software-software yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang dituliskan penulis.

