

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat di masyarakat. Sehingga saat ini banyak prospek yang sangat luar biasa khususnya dibidang industri game. Karena banyak peluang dan peminatnya dalam industri game, dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Game juga merupakan salah satu industri besar didunia sehingga banyak perusahaan dibidang teknologi dan informasi yang mengarah pada produksi pembuatan game.

Dari semua game yang ada saat ini, tidak banyak karakter-karakter game yang mengusung dari kebudayaan sendiri. Maka dari itu untuk melestarikan budaya Indonesia, muncul ide perancangan game flash "Petualangan Sang Raja Laut" berbasis adobe flash. Game "Petualangan Sang Raja Laut" terinspirasi karena Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan spesies ikannya. Game ini bercerita tentang seekor ikan yang diutus oleh raja laut untuk mencari dan mengumpulkan koin yang dicuri dan disertai berbagai rintangan untuk mencapai tujuannya. Game ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*. Game ini diharapkan mempunyai sesuatu yang berbeda dari game-game lain.

Game "Petualangan Sang Raja Laut" dibuat menggunakan *software* adobe flash dengan bahasa pemrograman *actionscript*. Untuk membuat suatu game yang berkualitas maka pembuatannya menggabungkan antara animasi dan logika *actionscript*. Karakter utama dan *background* dibuat menggunakan *software*

Adobe Illustrator CS3. Kesulitan dalam pembuatan game ini diantaranya logika bahasa pemrograman actionscript.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan game flash "Petualangan Sang Raja Laut" dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan game flash "Petualangan Sang Raja Laut" antara lain :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, Actionscript 2.0 dan Adobe Illustrator CS3.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
3. Game dimainkan secara *single player*.
4. Game terdiri dari 2 level.
5. Game berjenis *side scrolling*.
6. Game ini merupakan PC Games.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan game flash "Petualangan Sang Raja Laut" adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu (S1) Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Membuat sebuah aplikasi game “Petualangan Sang Raja Laut” yang berjenis side scroling berbasis flash.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:  
Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata 1, dan menjadi lebih mengerti bagaimana cara pembuatan game berbasis flash.
2. Manfaat bagi masyarakat luas:  
Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat serta dapat melatih kinerja otak.
3. Manfaat bagi Negara:  
Mengenalkan salah satu hasil laut yang ada di Negara Indonesia agar selalu dilestarikan sebagai komoditas utama hasil laut penduduk Indonesia.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data  
Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.
2. Analisis  
Perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionscript 2.0*.

5. Pengujian

Dilakukannya pengujian untuk menemukan kesalahan atau error yang terjadi pada aplikasi game.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Adapun berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game flash "Petualangan Sang Raja Laut".

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game. Model pengujian game berupa *beta testing* dan *blackbox testing*.

### **BAB 5 PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

