

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia Game PC (*Personal Computer*). Saat ini sudah banyak bermunculan berbagai macam game PC yang beraneka ragam genre. Proses pembuatan game membutuhkan persiapan yang baik untuk menghasilkan sebuah game yang memiliki game play.

Game jaman sekarang tidak seperti jaman dulu karena game yang sekarang tidak hanya bergenre 1 saja melainkan ada beberapa genre yang ada di dalam game tersebut. game jaman dulu yang hanya bergenre 1 contohnya, game bergenre fps (*first person shooter*) yaitu game duck hunt. Untuk game jaman sekarang yang memiliki lebih dari 1 genre contohnya game limbo game ini bergenre adventure dan puzzle.

Game memiliki perbedaan dalam kualitas gambar, yaitu game 2D (2 dimensi) dan 3D (3 dimensi). Untuk hal ini game 2D lebih mudah di buat karena menggambar karakter serta layoutnya lebih mudah dan juga dilihat dari sudut ruangnya memiliki dua sisi yaitu x dan y. Sedangkan untuk gambarnya sendiri dapat menggunakan Vector maupun Bitmap. Contoh game 2D Pac-man, Space Invader, Mario Bros

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin berkontribusi dalam membuat game 2D berjudul "Where is My Girlfriend" berbasis flash yang didalamnya terdapat beberapa genre seperti petualangan dan action. Game ini merupakan game yang menggambarkan perjuangan Seorang Laki-laki dalam mencari kekasihnya yang telah di culik. Game ini tentunya bertujuan mengembangkan kemampuan peneliti dalam membuat dan menganalisa game PC dengan menggunakan Adobe Flash.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis ingin membuat dan menganalisa pembuatan game 2d berbasis flash dengan platform PC (*Personal Computer*).

1.3 Batasan Masalah

Agar game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game terdiri dari 3 level
2. Player terdiri dari 1 karakter.
3. Game ini khusus untuk PC Platform Windows min Windows XP
4. Game ini bergrafis 2D

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Mengembangkan kemampuan peneliti dalam membuat dan menganalisa game PC dengan menggunakan Adobe Flash.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

a. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

b. Metode Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan

c. Metode Analisis

Ada beberapa metode yang digunakan dalam analisis pembuatan sebuah penelitian. Untuk kali ini peneliti menggunakan metode dibawah ini :

d. Metode SWOT

Metode SWOT ada metode analisis yang saya gunakan dalam penelitian ini dimana berisi tentang kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats)

e. Metode Perancangan

Dalam pembuatan sebuah aplikasi game, ada beberapa metode perancangan yang harus digunakan, oleh karena itu metode flowchart ada metode yang paling cocok untuk metode perancangan.

f. Metode Flowchart

Metode flowchart ada metode perancangan yang peneliti pilih, didalam yang berisi tentang arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu masalah.

g. Metode Pengembangan

Menurut Eko Nugroho (2013) proses pengembangan sebuah game secara garis besar terbagi menjadi beberapa tahapan berikut : (a) tahap riset dan penyusunan konsep dasar; (b) perumusan gameplay; (c) penyusunan asset dan level design; (d) test play (prototyping); (e) development; (f) alpha atau close beta test (UX – Initial Balancing) ; (g) finish.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun usaian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, metode analisis, langkah-langkah pengembangan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan alat dan bahan penelitian, serta alur penelitian, subjek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rancangan game, alur produksi game, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan system sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat