

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir ini. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game – game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game – game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash. Game – game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau sekedar melepas ketegangan setelah melakukan rutinitas. Kelebihan game berformat flash adalah game ini relatif ringan jika dijalankan, Tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang relatif menarik, Dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Namun ada beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud membangun game bertema becak balap yang bermanfaat untuk mengasah daya konsentrasi seseorang dan nyaman untuk dimainkan oleh anak – anak hingga orang dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat game menggunakan adobe flash yang menarik dan cocok untuk semua usia.

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Game ini ber-*genre racing*.
- b. Game ini terdiri dari 2 level permainan.
- c. Skor yang diperoleh berdasarkan sisa waktu dan koin yang didapat sepanjang lintasan.
- d. Katagori game ini *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
- e. Pemain akan mengendalikan model becak dengan pandangan *back view*.
- f. Software yang digunakan adalah:
 1. Adobe Flash CS3
 2. Adobe Photoshop CS3
 3. ActionScript 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat gamePedicab Racing menggunakan adobe flash CS3.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata 1 sistem informasi pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat baik bagi penulis maupun bagi pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

- a. Bagi AMIKOM
Membantu dan memberikan referensi untuk mahasiswa AMIKOM yang masih menyelesaikan skripsi.
- b. Bagi penulis
Dapat menambah kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu :

- a. Konsep Dasar
Dalam pembuatan sebuah game diperlukan konsep dasar untuk menentukan bagaimana game tersebut nantinya.
- b. Gameplay
Yang dimaksudkan adalah alur atau sistem dari game yang akan dibuat.
- c. Perancangan
Perancangan grafik dan flowchart game.
- d. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak adobe flash CS3 dan penggunaan actionscript 2.0

e. Test Game

Pengujian game dilakukan apabila game tersebut selesai di produksi dan siap untuk dimainkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang definisi dan sejarah game, tipe - tipe game, tahap - tahap pembuatan game, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis kelemahan sistem menggunakan SWOT, analisis kebutuhan, analisis kelayakan, perancangan game, flowchart yang digunakan sebagai arsitektur game dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi – fungsi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

