

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan jaman yang sangat pesat, memberikan peluang khususnya dibidang Game. Game merupakan salah satu peluang besar dibidang teknologi informasi, sehingga perusahaan-perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi informasi mengarah pada pembuatan game. Banyaknya peminat game dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa menjadi salah satu faktor peluang tersebut.

Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus, saat ini tampilan game 3 dimensi mendominasi game-game yang ada, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar sendiri karena biasanya lebih sederhana dan mudah dimainkan.

Banyak game yang saat ini menggunakan karakter atau icon luar negeri, misalnya Sponge Bob, Spiderman, Batman, Tom and Jerry, Captain Amerika dan masih banyak yang lainnya. Sedikit game yang menggunakan karakter atau icon dalam negeri, oleh karena itu muncul ide pembuatan game flash "The Adventure Of Parrot" menggunakan adobe flash. Game ini terinspirasi oleh burung beo asal Sumatera. Dan sekaligus mempromosikan hewan asli Indonesia ini. Game ini diharapkan dapat memberi kesan yang berbeda dengan game-game yang lain.

Bermain game dapat memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, seperti dampak psikis maupun dampak fisik. Selain berdampak pada psikis dan fisik, bermain game juga member manfaat tersendiri seperti pengetahuan baru dan

hiburan. Namun terdapat juga game yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negative. Game ini merupakan fun game, untuk memberi hiburan pada user.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka muncul rumusan masalah yaitu bagaimana melakukan perancangan game flash "The Adventure Of Parrot" menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan game flash "The Adventure Of Parrot" antara lain :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Illustrator CS3.
2. Game dibuat dalam 2 level.
3. Game dimainkan single player.
4. Game berjenis *side scrolling*.
5. Game ini untuk PC.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan game flash "The Adventure Of Parrot" ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi game "The Adventure Of Parrot" berbasis Adobe Flash CS3.

2. Sebagai sarana memperkenalkan hewan asli Indonesia, yaitu Burung Beo.
3. Melatih ketangkasan anak dalam menyelesaikan tantangan disetiap level.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:

Lebih mengerti bagaimana cara pembuatan game berbasis Adobe Flash CS3.

2. Manfaat bagi masyarakat luas:

Sebagai hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat.

3. Manfaat bagi Negara:

Mengenalkan salah satu hewan asli Negara Indonesia.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Mencari referensi dari buku dan sumber bacaan-bacaan yang relevan dengan penelitian ini.

2. Analisis dan Perancangan Aplikasi

Menganalisis data-data yang sudah diperoleh dan dilanjutkan dengan perancangan jenis atau tipe game yang akan dibuat.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam aplikasi game menggunakan Adobe Flash dan Adobe Illustrator CS3.

4. Uji coba aplikasi

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka dilakukan pengujian untuk menemukan kesalahan atau error yang terjadi pada aplikasi game.

5. Pembuatan Kesimpulan

Membuat kesimpulan berdasarkan permasalahan yang ada setelah dilakukan uji coba aplikasi dan kesimpulan tentang aplikasi yang telah dibuat.

### 1.7 Sistematika Penulisan

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

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan seperti: tinjauan pustaka, definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis – jenis game, elemen game, tahap pengembangan sistem game, teori analisis game, tahap pembuatan game, dan pengujian.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan membahas mengenai analisis terhadap masalah kasus yang sedang diteliti serta perancangan pembuatannya.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan implementasi hasil uji aplikasi dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game.

**BAB V PENUTUP**

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

