

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi komputer sangat pesat baik dari sisi *hardware* maupun *software*. Komputer juga sudah menjadi bagian setiap lini kehidupan manusia. Membantu mempermudah pekerjaan sehari hari dengan *software office*, pekerjaan khusus dengan *software* sesuai bidang tertentu dan juga untuk kesenangan. Salah satu aspek kesenangan adalah permainan. Setiap orang suka bermain untuk menghilangkan penat. Awalnya permainan hanya ada dalam bentuk console yang dikembangkan dengan *software* tertentu dan biasanya hanya mencakup satu permainan saja. Namun saat ini *software* pembuat game makin banyak dan game yang dihasilkan juga makin bisa dimainkan dalam berbagai perangkat. Jenis game yang dibuat juga bervariasi. Baik game action, thriller, rpg, dan sport.

Dari kategori game sport banyak jenis olahraga yang sudah dijadikan game. Namun mayoritas game olahraga yang dibuat adalah game olahraga balap mobil, balap motor dan sepakbola. Salah satu bentuk olahraga yang cukup kurang dibuat dalam bentuk game adalah olahraga air.

Dari latar belakang tersebut maka muncul gagasan untuk membuat sebuah game olahraga air yaitu rafting. Game ini bercerita tentang perahu boat yang sedang mengarungi sungai. Dalam perjalanannya terdapat bebatuan dan buaya sebagai rintangan dalam permainan. Game ini dibuat sebagai hiburan yang dapat

memberikan manfaat untuk melatih kinerja otak pengguna dalam berkonsentrasi dan melatih ketangkasan. Game ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*. Game ini diharapkan mempunyai sesuatu yang menarik dari game-game lain.

Game “Boat Of Rafting” 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 Photoshop 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 Pembuatan game “Boat Of Rafting” berbasis flash menggunakan Adobe Flash CS3.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan game flash “Boat Of Rafting” antara lain :

1. Game dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS3, dengan *Actionscript* 3.0
2. Adobe Photoshop CS3 digunakan untuk pembuatan desain karakter dan *background*
3. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
4. Game dimainkan secara *single player*.
5. Game terdiri dari 2 level.

6. Game berjenis *side scrolling*.
7. Game ini dapat berjalan di Windows.
8. Game ini bersifat offline.
9. Game ini diperuntukkan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan game flash "Boat Of Rafting" adalah :

1. Memberi tambahan pilihan game olahraga air bagi pemain game.
2. Mengasah kemampuan hasil studi dalam bidang multimedia khususnya terhadap penguasaan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS 3
3. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

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 pengguna dalam berkonsentrasi dan melatih ketangkasan.

3. Manfaat bagi Negara:

Game Boat Of Rafting sebagai hiburan yang memberikan manfaat untuk melatih kinerja otak dalam berkonsentrasi dan melatih ketangkasan untuk anak 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.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan *Studi Literatur* :

Tahapan ini dilakukan dengan mencari referensi dari buku, jurnal, paper dan sumber bacaan-bacaan yang relevan dengan penelitian ini.

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 *actionsript 3.0*.

5. Pengujian

Dilakukanya 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 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 game flash "Boat Of Rafting".

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.

