

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat di berbagai bidang, baik dari sisi perangkat lunak maupun dari sisi perangkat keras khususnya komputer bidang multimedia. Seiring bertambahnya kebutuhan manusia maka teknologi berkembang untuk tujuan pembelajaran serta hiburan. Salah satu bentuknya adalah dalam dunia game berbasis komputer atau *desktop*. Baik itu game untuk orang dewasa maupun anak – anak.¹

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sehingga perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *adventure, education, strategy, fighting, advergaming* dan lain sebagainya. Teknologi game yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita, karakter, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Banyak game yang saat ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk para penggunanya, tak terkecuali anak – anak sekalipun. Bahkan sekarang sudah banyak game yang tidak hanya menyuguhkan hiburan tetapi juga edukasi dan promosi.²

Penulis memanfaatkan game untuk keperluan media promosi yang dikenal dengan istilah *advergaming*. Seperti contoh game Burger yang dikembangkan oleh

¹ Tri Hadiasto, *Pembuatan Game "Gueg Airline" Menggunakan Construct 2*, LTA D-III Kearsipan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2015, hal. 1

² Aji Setiawan, *Perancangan Game Stronggos Berbasis Android*, LTA D-III Kearsipan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2015, hal. 2

Magma Mobile. Game bertemakan makanan cepat saji dengan nuansa restoran. Berdasarkan contoh game Burger maka penulis mencoba menerapkan game tersebut.

Salah satu *brand* atau produk yang kami tawarkan untuk mencoba game sebagai media promosi adalah Gudeg Yu Djum. Maka kami menyarankan kepada Gudeg Yu Djum untuk mempromosikan produk mereka melalui game. Gudeg Yu Djum merupakan salah satu rumah makan tradisional di Yogyakarta. Selama ini Gudeg Yu Djum belum memanfaatkan game sebagai media promosi.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dibuatlah sebuah game yang bertujuan untuk mempromosikan produk Gudeg Yu Djum dengan judul **“ PERANCANGAN ADVERGAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI GUDEG YU DJUM BERBASIS FLASH ”** dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS5 dengan didukung *actionscript 2.0*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan, “*Bagaimana membuat adverggame Gudeg Yu Djum sebagai media promosi ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan *adverggame* Gudeg Yu Djum perlu adanya batasan masalah agar tidak menyimpang terlalu jauh dari permasalahan yang ada. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Game dimainkan dalam mode *single player*.
2. Game ini memiliki 6 level, pengguna (*user*) hanya mengumpulkan skor dan semua *reward*.
3. Game ini dibuat untuk semua kalangan masyarakat.
4. Game ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5 untuk komputer *desktop*.
5. Menu yang tertera pada daftar menu dan pada permainan (*gameplay*) sesuai dengan menu yang disediakan di Gudeg Yu Djum.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penulisan ini adalah :

1. Merancang game Gudeg Yu Djum sebagai media promosi dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5 untuk komputer *desktop*.
2. Membuat game dengan tingkat kesulitan tinggi namun mudah untuk dimainkan sehingga menarik akan perhatian para *gamers* untuk terus mencoba game ini.
3. Mengenalkan produk – produk yang dijual oleh Gudeg Yu Djum.
4. Sebagai syarat kelulusan D3 jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dalam membuat game yang menarik sebagai media promosi.
2. Memahami lebih dalam tentang Adobe Flash CS5 dan *actionscript 2.0*, Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Audition CS5.

3. Menambah pengetahuan sesuai dengan teori yang diajarkan khususnya pengetahuan tentang strategi bisnis dan memanfaatkan peluang bisnis yang ada.

1.5.2 Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Manfaat penelitian bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA adalah sebagai berikut:

1. Sebagai referensi karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah tugas akhir.
2. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.

1.5.3 Manfaat bagi masyarakat umum dan IT

Manfaat penelitian bagi masyarakat umum dan IT adalah sebagai berikut:

1. Game ini dapat melatih kesabaran dan konsentrasi dalam bermain game.
2. Sebagai hiburan dan menghilangkan rasa jenuh dari aktivitas yang melelahkan.
3. Menambah pengetahuan produk yang dijual Gudeg Yu Djum.
4. Memberikan peluang bisnis bagi para kalangan IT untuk dapat mengembangkan lebih baik lagi tentang *advergame*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang meliputi :

1. Design Treatment (Analisis Pendesainan)

Menentukan serta menganalisa ide game, alur cerita, *storyboard*, *flowchart* dan desain antar muka game.

2. Game Asset Development Phase (Aset Visual dan Suara)

Membuat aset game yang dibutuhkan.

3. Assembly (Pembuatan)

Membangun dan mengembangkan game sesuai konsep yang telah dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5.

4. Testing (Pengujian)

Melakukan uji coba terhadap hasil pembuatan game, apakah sudah tidak ada eror (*bug*) dan sesuai dengan target atau tidak.

5. Distribution (Pendistribusian)

Melakukan pendistribusian setelah lulus uji coba.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini ditulis secara sistematis dan berurutan yang diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori yang di gunakan sebagai sumber referensi pembuatan game Gudeg Yu Djum.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, penjelasan gambar dari rancangan yang dibuat, dan analisa lain yang berkaitan dengan pembuatan game Gudeg Yu Djum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, testing dan implementasinya, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab – bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



