

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan yang serba cepat dalam dunia teknologi memberikan prospek yang luar biasa khususnya dibidang industri game. Banyak peluang yang ditawarkan dalam industri game mengingat banyaknya peminat dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Game merupakan salah satu industri besar di dunia sehingga perusahaan-perusahaan dibidang teknologi informasi mengarah pada produksi pembuatan game.

Namun dari semua game yang ada saat ini sedikit sekali game dengan mengusung karakter dari diri si pembuat game, maka dari itu memunculkan ide pembuatan game flash "Tour With My Motorcycle" berbasis flash. Game "Tour With My Motorcycle" terinspirasi dari Hobi penulis yang suka jalan-jalan menggunakan sepeda motor atau istilah lainnya Touring. Game ini bercerita tentang seseorang yang sedang Touring dari suatu kota ke kota lain yang disertai dengan berbagai rintangan di dalam perjalanannya. Game ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*.

Game "Tour With My Motorcycle" dibuat menggunakan *software* Adobe Flash dengan bahasa pemrograman *actionscript*. Untuk membuat suatu game yang berkualitas maka pembuatannya menggabungkan antara animasi dan logika

actionsript. Karakter utama dan *background* dibuat menggunakan *software* adobe illustrator CS3.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan dan pembuatan game flash "Tour With My Motorcycle" dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan game flash "Tour With My Motorcycle" antara lain :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, Actionsript 3.0 dan Adobe Illustrator CS3.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
3. Game dimainkan secara *single player*.
4. Game terdiri dari 2 level.
5. Game berjenis *side scrolling*.
6. Game ini merupakan PC Games.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menambah pengetahuan, wawasan berfikir dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah.
2. Menambah pengalaman bagi peneliti dalam merancang dan menganalisis game yang berbasis Adobe Flash, dan Mempraktekkan apa yang peneliti dapatkan ketika kuliah.
3. Mengukur kemampuan dalam menganalisa masalah.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan game flash "Tour With My Motorcycle" adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi game "Tour With My Motorcycle" yang berjenis side scroling berbasis flash.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3.

1.5.1.2 Metode Wawancara (Interview)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahannya secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang Flash.

1.5.2 Analisis

Metode yang digunakan yaitu Analisis SWOT untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi, dan analisis kelayakan aplikasi.

1.5.3 Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

1.5.4 Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionscript 3.0*.

1.5.5 Pengujian

Dilakukanya pengujian untuk menemukan kesalahan atau error yang terjadi pada aplikasi game.

1.6 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 definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game flash "Tour With My Motorcycle".

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.

