

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, baik dalam bidang pendidikan, kedokteran, militer, perbangkan, bahkan terasa terhadap perkembangan dunia *game* saat ini, perkembangan *game* mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industri *game*. *Game* merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, karena *game* merupakan hiburan yang banyak diminati oleh orang-orang di hampir semua kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja maupun dewasa menyukakakai *game*, dan *game* adalah salah satu alternatif hiburan yang mudah dan murah menghilangkan kejenuhan.

Perkembangan *game* begitu pesat dengan tampilan grafis yang semakin bagus, *game* dengan tampilan 3 dimensi mendominasi *game-game* di dunia, tetapi *game* 2 dimensi juga tidak kalah dan mempunyai penggemar tersendiri karena kapasitasnya cenderung lebih kecil dan ringan. Salah satu *game* 2 dimensi yang digemari saat ini adalah *game angry birds*.

Perancangan *game* 2 dimensi yang banyak diminati dan sering digunakan oleh pengembang adalah *adobe flash*, Untuk membuat suatu animasi atau permainan yang sederhana menggunakan *software Adobe Flash script* yang dibutuhkan tidaklah serumit bahasa pemrograman lain. *Game* yang disukai oleh remaja salah satunya bergenre *racing*, yaitu berupa balapan, khususnya balapan mobil dan sepeda motor.

Karena hal tersebut penulis berminat membuat game "trail mania" menggunakan flash. Jadi penulis mengambil judul tugas akhir "***Pembuatan dan perancangan game trail mania***" dengan tingkat kesulitan dan rintangan yang berbeda pada setiap levelnya

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat di lihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu "bagaimana cara membuat dan merancang *game trail mania*."

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* komputer ini, yaitu :

1. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan game 2 dimensi.
3. Game ini menggunakan *keyboard & mouse*
4. *Game* yang akan dirancang hanya memiliki 3 level permainan.
5. *Game* yang dirancang merupakan jenis *skill games*.
6. Untuk membangun *game* ini digunakan *software* Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Action Script 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus belajar.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Tugas Akhir.
4. Sebagai syarat kelulusan Diploma 3 (D3) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *skill games*.
 - b. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.
 - c. Menambah wawasan mendesain *game* yang kompleks.

2. Bagi Gamers

- a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan dapat mengembangkan kemampuan menerapkan strategi.
- b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode – metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses – proses yang pernah dilakukan dalam pembuatan *game*, seperti langkah – langkah pembuatan *game*, mulai dari perancangan hingga *game* selesai. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *game* Flash, kemudian penulis memilah dan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*. Dalam perancangan *game*, penulis juga tidak lupa mengumpulkan gambar – gambar yang diperlukan sebagai media referensi pada pembuatan *game* khususnya *skill games*.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian mengacu pada buku – buku *Flash Action Script*, *literature* dan situs internet yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang.

3. Metode Ujicoba dan Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan ujicoba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian *game* yang telah tersusun.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan Tugas Akhir ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam Tugas Akhir ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

