

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, penggunaan teknologi untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan sangat berkembang. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industri game, salah satunya adalah merancang game. Sejak flash muncul sebagai sarana media animasi untuk web pada tahun 1996, flash telah mengalami banyak evolusi dalam pengembangannya. Pada saat ini flash tidak hanya digunakan untuk animasi saja melainkan juga untuk membuat game. Sekarang telah ada banyak portal game Flash yang khusus menyediakan game Flash untuk dimainkan secara mudah oleh para pecinta game. Beberapa portal game Flash ini antara lain : Armorgames.com, Kongregate.com, Newgrounds.com, dan lain-lain.

Bagi sebagian orang memainkan game sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan stress serta kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Sering dijumpai diperkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain game di komputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas

kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak yang memiliki hobi memainkan game. Berpegang dari masalah diatas, maka penulis ingin membangun sebuah game yang berjudul Pembuatan Game "Tuyul Kolor Ijo" Menggunakan Adobe Flash CS3 dengan tampilan grafis dan animasi yang menarik, sehingga user dapat menikmati permainan dalam game ini.

Tuyul adalah makhluk dalam legenda masyarakat Indonesia yang bercerita tentang makhluk halus berwujud anak kecil atau orang kecil dengan kepala gundul. Beberapa mitos menceritakan tentang tuyul yang dapat dipekerjakan oleh seorang majikan atau manusia untuk alasan tertentu, terutama untuk mencuri uang.

Dengan adanya game ini berarti mengangkat salah satu cerita mitos budaya Indonesia sehingga user dapat mengenali bahwa game ini memiliki unsur budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan selain sarana hiburan juga sebagai sarana untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi yang terdiri dari langkah-langkah Pembuatan Game "Tuyul Kolor Ijo" Menggunakan Adobe Flash CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini ada beberapa hal yang membatasi pembuatannya, antara lain :

1. Gambar yang digunakan hanya bertipe png dan jpg, file png dan jpg merupakan file kecil bila diimpor ke flash sehingga file flasnya juga akan kecil tidak terlalu besar dan berat bila dipublish.
2. Game ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3. video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah palu, palu dan palu.
3. Aplikasi game ini juga didukung bahasa pemrograman Action Script 2.0. Action Script 2.0 adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMA Script, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player.
4. Audio yang digunakan bertipe Mp3 karena file MP3 cenderung lebih kecil dari pada format file yang lain sehingga nantinya juga akan menghasilkan file flash-nya juga kecil.
5. Game yang dibuat hanya dapat dimainkan satu orang saja. Game ini tidak menggunakan koneksi LAN dan merupakan full control pada satu user sehingga tidak bisa multi player.

6. Hanya merancang sebuah aplikasi yang terdiri dari langkah-langkah membuat game dan tidak semua tool dalam Adobe flash CS3 digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan berbagai informasi dasar dalam pembuatan sebuah game pada Adobe Flash CS3.
2. Mengenalkan teknologi pengembangan game pada masyarakat umum, khususnya masyarakat pendidikan di Indonesia.
3. Mengembangkan software permainan yang dapat didistribusikan secara komersial maupun terbuka.
4. Mengembangkan materi pembelajaran kelas untuk dapat diimplementasikan melalui sarana pembuatan game.
5. Sebagai syarat kelulusan program SI (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai sebuah bentuk implementasi pengembangan materi pembelajaran di kelas.
2. Bisa menjadikan panduan dalam pembuatan game flash secara mandiri.
3. Sebagai hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari.
4. Bisa sebagai peluang bisnis pengembangan game komersial secara mandiri.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan game menggunakan Adobe Flash CS3, metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini adalah:

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah studi pustaka. Pada tahap studi pustaka, penulis mempelajari buku-buku yang membahas tentang teknik membuat animasi dan juga game dengan menggunakan Flash CS3.

2. Analisis Sistem

Analisis disini meliputi, analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

3. Perancangan sistem

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan rincian dari aplikasi, yang meliputi perencanaan konsep game dan kebutuhan materi pembangun game.

4. Implementasi

Pada tahapan ini, difokuskan pada pembuatan aplikasi sesuai dengan skenario yang ada. Untuk proses penyusunan game dilakukan dengan aplikasi Adobe Flash CS3 dan software pendukung Adobe PhotoShop CS3, dan Fruity Loops 9.0.3 .

5. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian terhadap beberapa proses penyelesaian alur skenario game yang telah tersusun.

6. Pemeliharaan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pemeliharaan system secara berkala.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi game dan pengertian dari cerita tuyul kolor ijo itu sendiri, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan metode dan design system game, baik design visual dan design scripting game, dimulai dari langkah awal menjalankan aplikasi Adobe Flash CS3 hingga dengan hasil jadi game " Tuyul Kolor Ijo ".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan hasil pengujian game, pemeliharaan, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan, dan pembahasan dari tiap class/method atau fungsi utama yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermamfaat bagi pemecahan masalah tersebut.