

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dieraglobalisasi seperti sekarang komputer telah dilengkapi dengan bermacam-macam multimedia, seperti game, mp3 dan lain sebagainya dan menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur bagi para pengguna komputer maupun laptop. Seperti halnya game atau permainan merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari bagi media komputer dan sebagai sarana alternative pengguna komputer. Mengingat kebanyakan game dijamin sekarang hanya sebagai hiburan semata yang kurang mendidik dan bukan bersifat untuk pembelajaran bagi kalangan anak-anak di usia dini yang masih banyak rasa keingin tahaun dalam bermain game.

Pada dasarnya genre game flash sama halnya dengan game elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, game ini menggunakan Side Scrolling, dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat, terbang dan menyerang musuh yang ada. Fokus Layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan game yang bergerak berlawanan. Game Brino Shine The Adventure merupakan game bergenre petualangan dimana menceritakan brino seekor burung hantu yang berpetualang mencari kilauan koin emas dan harta karun tersimpan yang ada di hutan, rumah dan istana tapi brino shine harus menghadapi kura-

kura,keong,katak serta para monyet-monyet dan harus menyelamatkan nana yang dikurung disangkar .Game Brino Shine The Adventure terdiri dari 3 level yang sangat cocok diperuntukkan bagi anak-anak usia 5-10 tahun bersekolah TK maupun SD agar dapat menjadi sarana bermain sambil belajar dalam mengasah otak dan daya ingat dipikir anak-anak dan melepaskan penat setelah seharian di sekolah maupun di TK.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah,maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat game menggunakan Adobe Flash CS3 cocok dimainkan bagi anak di usia 5-10 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini bergenre The adventure(Petualangan).
2. Game ini adalah game 2D (2-Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 3 level.
4. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah telah diselesaikan misi pada level sebelumnya.
5. Game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.

6. Software yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Photoshop C3
 - c. Corel Draw X4
 - d. Action script sebagai script pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Game ini dikhususkan bagi anak-anak usia 5-10 tahun.
2. Membuat game Side Scrolling
3. Sebagai syarat kelulusan Pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.
4. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
Mengembangkan bakat keterampilan penulis didalam bidang Multimedia khususnya Game.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil setiap penelitian pada umumnya harus mempunyai aspek yang bermanfaat, bagi diri sendiri dan pihak-pihak lain yang terkait antara lain sebagai berikut:

1. Untuk anak-anak usia 5-10 tahun.

Sebagai sarana bermain sambil belajar dalam mangasah otak dan daya fikir.

2. Bagi Amikom

Memperbanyak koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game serta referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi bagi mahasiswa semester atas

3. Bagi Penulis

Dapat memberikan kreatifitas serta kemampuan dalam pembuatan game.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Analisis Kelayakan Sistem

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Macromedia Flash dan Penggunaan actionscript.

4. Uji coba.

5. Pemeliharaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang Bab masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, aturan permainan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre game, rincian game dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran.