

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan game di komputer sangat cepat. Para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan game di komputer sangat cepat. Sehingga game bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Game berasal dari bahasa inggris yang memiliki kata dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Side Scrolling game atau *side scroller* adalah jenis permainan komputer (game) yang sistem permainannya (gameplay) ditujukan dari sudut pandang 2 dimensi dan pada karakternya biasanya berjalan ke kiri dan kanan untuk mencapai tujuan akhirnya (goal). Game Super Mario Bross merupakan salah satu contoh game bergenre side scrolling. Mario adalah salah satu karakter paling terkenal dalam sejarah permainan video.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini akan diambil judul “Pembuatan Game Mencari Harta Karun Treasure Island Menggunakan Flash”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini, yaitu bagaimana membuat game *Treasure Island* menggunakan *Flash*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini berbasis 2D .
2. Game dirancang untuk satu pemain.
3. Game ini merupakan tipe *Side Scrolling*
4. Game selesai bila pemain sudah melewati semua rintangan.
5. Game dirancang 4 level.
6. Perangkat lunak yang digunakan yaitu :
 - a) Adobe Flash
 - b) Adobe Photoshop
 - c) Adobe Flash Player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini adalah :

1. Untuk membuat game yang menarik dan dapat menjadi media hiburan gratis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, Pengajaran, Pengabdian.

2. Bagi Akademik

- a. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan contoh Game.
- b. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan hasil data yang benar, akurat dan lengkap guna penyusunan skripsi ini. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Konseptualisasi

Konseptualisasi merupakan proses menuangkan konsep-konsep untuk membuat sebuah game, seperti menentukan ide, genre game dan tema game. Konseptualisasi sangat penting dalam pembuatan sebuah game,

hal ini dimaksudkan agar pembuatan game lebih jelas tujuannya dan memiliki batasan-batasan yang jelas.

2. Perancangan

Perancangan adalah tahap yg penting dalam pembuatan sebuah game. Perancangan meliputi pembuatan alur game, karakter/model, pembuatan maps, animasi, scene, dan perancangan interface.

3. Implementasi

Implementasi adalah tahap penerapan dari proses perancangan yang telah dilakukan.

4. Testing

Tujuan utama testing adalah untuk memastikan game ini berfungsi seperti tujuan. Testing juga sebagai metode untuk mengetahui sejauh mana respon dari pemain, juga untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari game dan kemudian memperbaikinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan laporan, jenis-jenis game, dan teori pengembangan game. Landasan teori merupakan rangkuman hasil study yang dilakukan penulis yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini dianalisis sistem yang akan disimulasikan, yaitu model user interface, analisis dan perancangan sistem, kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan game "Treasure Island".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum implementasi hasil ujicoba program sistem yang berjalan, spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, serta memaparkan analisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi sistem computer mengenai perangkat lunak dan konfigurasi computer yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi mengenai kesimpulan dari semua yang telah diuraikan dan saran-saran yang dianggap perlu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.