

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat, terbukti dari pengelola industri game belomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih mendekati nyata atau *real* dan tentunya menarik bagi para pemainnya. Sehingga game bukan hanya sekedar hobi untuk mengisi waktu luang, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreativitas dan titik intelektual penggunaannya.

Di Indonesia saat ini juga semakin berkembang dalam bidang game. Terbukti dari beberapa perusahaan IT di Indonesia mulai banyak yang mengarah pada produksi pembuatan game. Indonesia terhitung sebagai konsumen game, ini dapat dilihat dari konsumsi game di Indonesia sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*.

Game merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game merupakan kegiatan yang disukai di semua kalangan, mulai dari anak-anak, muda bahkan orang tua sekalipun. Banyak game yang dimainkan oleh anak-anak namun tidak sesuai dengan usia mereka. Hal tersebut jika dibiarkan terus menerus dapat mempengaruhi perkembangan psikologi anak. Game untuk anak-anak sebaiknya game yang mendidik.

Dengan alasan tersebut penulis akan membuat game house mini yang bisa memberikan pesan positif dengan menggunakan software Adobe Flash CS5. Maka penulis mengambil judul skripsi **Perancangan Game “Finding Passengers” Menggunakan Adobe Flash**. Game ini ditujukan untuk anak usia 7-12 tahun, supaya bisa membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak dan mendapatkan pembelajaran dari permainan. Sehingga pemain selain terhibur juga mendapatkan pesan positif yang tersampaikan dari game tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Meninjau latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun game “Finding Passengers” menggunakan Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman ActionScript 2.0 ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi, maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini terdiri 5 level permainan.
2. Game ini memiliki main menu: Play, Help dan Level.
3. Game ini bersifat *single player*.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0* dan Adobe Photoshop CS 5.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun *game* bergenre *action adventure* dengan nama "Finding Passenger".
3. Mengembangkan sebuah *game action adventure* berbasis flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi penulis
Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, Sehingga dapat membangun bisnis *game*.
2. Bagi masyarakat umum
Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi mereka untuk mengembangkan dan membuat *game*.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis

5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline
7. Pembuatan Game
8. Publishing
9. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku dan internet tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Buku-buku tersebut didapatkan dari koleksi perpustakaan, buku pinjaman, dan koleksi pribadi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori, definisi, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre action, karakter yang terdapat pada game, dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

