

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi khususnya dibidang komputer dan internet yang semakin pesat memberikan kemudahan bagi para pengembang aplikasi atau perangkat lunak lainnya. Tak terkecuali bagi pengembang game yang semakin marak dengan karya-karya yang sangat fantastik. Dengan dukungan software-software yang semakin baik seolah memanjakan bagi para developer game dalam membuat aplikasi atau game yang sangat menarik. Salah satu game yang masih sangat digemari adalah game flash. Karena kemudahan dalam menjalankan game yang dijalankan hanya menggunakan flash player ini game flash juga terkenal dengan animasi yang baik dan interaktif, maka membuat flash semakin digemari oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Perubahan yang dibawa cukup drastis dari yang menggunakan action script 1.0 kemudian berkembang ke action script 2.0 dan sekarang sudah banyak game flash yang menggunakan action script 3.0 sampai-sampai memerlukan ActionScript Virtual Machine (AVM) yang baru untuk mengeksekusi script pada saat runtime.

Pada saat ini, portal game flash mulai bermunculan nama-nama terkenal seperti armor games, newsground, dan portal game flash lain yang hampir tidak terhitung jumlahnya menjamur di internet. Genre game yang ditawarkan pun beragam, salah satu yang digemari adalah genre game edukasi. Selain memberikan hiburan game ini

juga memberikan pembelajaran secara tidak langsung pada pemainnya. Salah satu contoh game flash dengan genre edukasi yang sampai saat ini banyak diminati adalah game Parampa, yaitu game berbasis flash dengan konsep kuis yang sangat sederhana namun dapat melatih otak manusia karena soal dan pertanyaan yang membuat user harus berfikir kreatif.

Pasar game flash masih ada sampai sekarang, dan diperkirakan masih ada terus berkembang selama beberapa tahun ke depan. Meningkatnya performa flash dan kemampuan 3D pada flash CS4 (serta library - library 3D untuk ActionScript lainnya, seperti pepervision3D, Away3D, atau Sandy3D) membuka peluang untuk jenis game yang lebih bervariasi dan menggunakan grafis 3D yang bisa mendekati kualitas Playstation 1.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun skripsi dengan judul "Perancangan Game Edukasi Stress & Fun Menggunakan Adobe Flash Cs3".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun game Game Edukasi Stress & Fun Menggunakan Adobe Flash Cs3?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini ber-*genre Educational Games*
2. Game ini memiliki 5 level, dan skor permainan.
3. Game ini memiliki tampilan 2D
4. Game ini dirancang untuk dimainkan *single player*.
5. Software yang digunakan Adobe Flash, Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Audition dan *action script 2.0* sebagai script pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Adobe Flash dengan harapan suatu saat karya - karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya - karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan Membangun game ber-*genre Educational Games* dengan nama " Stress & Fun ".

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, Sehingga dapat membangun bisnis game khususnya game flash.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam game flash.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionscript 2.0*.

4. Pengujian

Pengujian merupakan percobaan untuk mengetahui mutu sesuatu sistem.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan merupakan Pemeriksaan periodik, audit dan permintaan pengguna akan menjadi source untuk melakukan perawatan sistem diseluruh masa hidup system.

Pada penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

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 sejarah dan definisi game, dan protokol komunikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre action, rincian game (tokoh - tokoh yang terdapat pada game tersebut), arsitektur game, *creative strategy*.

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, pengujian untuk game project berupa whitebox testing dan blackbox testing.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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

