

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada perkembangan teknologi informasi saat ini, media hiburan untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan berkembang. Salah satunya adalah bermain game. Perkembangan game yang sangat pesat telah menjadi bagian dari gaya hidup tersendiri untuk memenuhi suatu kebutuhan bagi tiap manusia.

Game merupakan permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk berpikir. Aplikasi game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Bagi sebagian orang yang memainkan game sangat menyenangkan untuk mengisi waktu luang dan mengatasi kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari. Sering dijumpai di perkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang meluangkan waktu mereka untuk bermain game di komputer.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata, seperti game *racing*. Game *racing* merupakan game dengan tema kompetisi kecepatan. Diwujudkan dalam berbagai obyek kendaraan, seperti sepeda, motor, mobil, perahu dan lain sebagainya. Setiap peserta dalam sebuah kompetisi balap berupaya untuk melewati jarak dan medan tertentu, dengan waktu tercepat dalam satu arena kompetisi.

Salah satu game bergenre racing adalah *Mountain Bike*, game ini merupakan suatu game dengan satu user dan pemain dituntut untuk mengendarai sepeda melalui jalan perbukitan yang mempunyai tingkat kesulitan berbeda pada setiap levelnya. Dalam game ini pemain memerlukan sedikit konsentrasi dan kelincahan dalam mengendalikan sebuah sepeda gunung tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mencoba membangun game dengan judul "*Analisis dan Pembuatan Game Mountain Bike Menggunakan Adobe Flash*" sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap inovasi dalam perkembangan game di Indonesia. Pembuatan game tersebut menggunakan Adobe Flash CS3 untuk pengolahan animasi dan script, Corel Draw untuk pengolahan grafik, dan Action Script sebagai script pendukungnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar permasalahan diatas, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah "bagaimana cara membuat game *mountain bike* sebagai media hiburan berbasis multimedia dengan memberikan *desain interface* yang unik dan menarik?".

1.3 Batasan Permasalahan

Agar tidak menyimpang dari pembuatan *game mountain* ini maka perlu adanya batasan masalah, diantaranya:

1. Untuk membangun game ini digunakan software Adobe Flash CS3, Corel Draw X4, dan Action Script 2.0.

2. Terdiri dari tiga level permainan.
3. Game ini *ber-genre racing*.
4. Permainan ini ditujukan untuk semua kalangan tanpa batasan umur.
5. Game ini menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
6. Input device dalam game ini menggunakan mouse dan keyboard.
7. Tampilan pemain dalam game *mountain bike* ini akan tampak dari samping pada kiri layar.
8. Game ini dimainkan oleh satu pemain (*single player*).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud pembuatan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan digital yang menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 dengan harapan masyarakat Indonesia dapat berinovasi dalam pengembangan game.

Tujuan penulis dalam pembuatan game *mountain bike* ini adalah :

1. Membuat sebuah game yang dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan umur.
2. Sebagai media untuk menghibur dan menghilangkan stres serta kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari.
3. Menerapkan secara langsung teori-teori yang telah diperoleh dibangku kuliah.
4. Menghasilkan game *mountain bike* dengan tampilan 2D bergenre *racing* yang unik dan menarik dengan menggunakan Adobe Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perancangan dan pembuatan game
- b. Mengembangkan pengetahuan mengenai *Adobe Flash* dan *Action Script*.
- c. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan guna persiapan menghadapi dunia kerja dimasa mendatang.

2. Bagi Orang Lain

- a. Sebagai referensi pembelajaran mahasiswa dalam pembuatan game menggunakan *Adobe Flash CS3*
- b. Mendorong minat mahasiswa untuk mengembangkan game.
- c. Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktivitas sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Metode Studi (literatur)

Membaca dan mempelajari buku-buku referensi atau sumber-sumber dari situs internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori dalam pembuatan game.

2. Metode Kepustakaan

Dengan metode ini diharapkan dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan yang dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah atau literature yang berhubungan dengan masalah pembuatan game.

3. Metode Wawancara

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung antara pewawancara terhadap orang yang berpengalaman atau responden (orang yang diwawancarai) dalam membuat game.

4. Metode Pengembangan Multimedia

Suatu metode dimana setiap tahapan dalam pembuatan game akan dikerjakan secara berurutan meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.*

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun sistematika penulisan tentang pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar game meliputi pengertian game, sejarah perkembangan game, jenis-jenis game, tahap pengembangan game serta menjelaskan software atau aplikasi yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan game *mountain bike*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang berisikan konsep, desain dan pengumpulan bahan atau elemen dalam game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang pelaksanaan implementasi berdasarkan pada hasil perancangan dan pengujian game.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis dalam pembuatan game *Mountain Bike*.