

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang terus berubah untuk lebih maju. Semenjak 6 tahun terakhir perkembangan *game* sangat meningkat pesat. Hal ini dibuktikan oleh bermunculan *game-game* terbaru yang lebih kompleks dan lebih maju dalam bidang teknologi, seperti *game* yang dapat dimainkan dengan layar sentuh. *Game* juga sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang sebagai media hiburan. Bahkan *game* merupakan suatu bisnis industri yang menjajikan terbukti oleh perusahaan Sony, Microsoft, Sega yang masih menjadi pelopor pengembangan *game* saat ini.

Di Indonesia sendiri masih menjadi konsumen *game* yang mencapai tingkat tertinggi, hal ini terbukti oleh banyaknya *game* berbasis LAN, Online, dan *game* konsol meliputi PS, X Box, Nintendo Wii dan sebagainya. Indonesia memiliki potensi yang besar, hal tersebut dikarenakan teknologi yang semakin berkembang dan harga *gadget* serta komputer semakin terjangkau.

Dibalik semua itu, tersirat keinginan dari anak-anak Indonesia dalam pembuatan *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terkendala dengan masalah biaya, tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi dan ilmu. Padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka anak Indonesia masih tergolong layak dan mampu bersaing dengan pengembang *game* luar negeri. Karena itulah penciptaan *game* oleh anak Indonesia biasanya masih berbasis flash atau android.

Untuk itu dalam penelitian ini akan dibuat membuat *game* itu sendiri dengan mengangkat tema skripsi dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME RAILWAY* DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH " yang dibuat menggunakan Adobe Flash.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat *game RAILWAY* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. *Game* ini ditujukan untuk *desktop*
2. *Game* ini memiliki 3 level, dan lokasi berbeda
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan single player satu karakter utama
4. *Game* dimainkan secara offline
5. *Software* yang digunakan *Adobe Flash* (ActionScript 2.0), *CorelDraw*
6. *Game* ini menggunakan *keyboard* dan *mouse* sebagai media input

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Membuat *game* Puzzle dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME RAILWAY* DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH " .

2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata- 1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan dalam melanjutkan penelitian berikutnya.
2. Dengan adanya *game* "RAILWAY" dapat menjadi media pengenalan, pembelajaran dan sarana hiburan yang dapat dimainkan pada waktu luang.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data, informasi dari sumber yang membantu dalam pembuatan *game* " RAILWAY " .
2. Analisis Data, ialah merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat, yaitu " RAILWAY " .
3. Perancangan yaitu membuat rancangan *game* dan desain objek seperti : karakter utama,background,suara,serta karakter pendukung lainnya.
4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan *software* Aplikasi *Adobe Flash*.
5. Pengujian, ialah tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Dimulai dari pengujian *software* agar *software* tersebut bebas dari eror dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.

6. Dokumentasi, ialah tahap penyusunan laporan.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB yang terdiri atas berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjutkan ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian *game*, sejarah *game*, dan pengenalan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *game* "RAILWAY".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

