

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan game di dunia berkembang pesat. Hampir setiap minggu ada game yang beredar, baik itu dalam perangkat mobile, PC, playstation, XBOX ataupun yang lainnya. Game-game yang beredar saat ini begitu beragam, contohnya Angry Bird Go yang baru saja dirilis beberapa minggu lalu. Meskipun Angry Bird merupakan game yang bergenre arcade, tetapi Rovio juga berinovasi dengan mengeluarkan Angry Bird Go yang bergenre racing. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang banyak. Selain itu game juga bisa menjadi media pembelajaran. Saat ini banyak jenis game yang dapat dipilih oleh masyarakat

Salah satu yang dapat dijadikan pilihan adalah game flash. Game flash mengalami perkembangan yang sangat signifikan sejak satu dekade terakhir. Ribuan game flash dapat ditemukan dengan mudah dan bertambah terus setiap harinya. Sebagian besar pengguna komputer pernah memainkan game flash, baik memainkan game Facebook, game desktop sampai game mobile. Hampir 96% internet browser juga sudah ter-install Flash Player (program yang digunakan untuk menjalankan file bertipe SWF), oleh karena itu pasar game

flash terbuka sangat lebar, dan pengembangan game flash yang relatif lebih mudah.

Game flash dengan action script 2.0 pada dasarnya tidak berbeda dengan game flash dengan action script lain. Game ini dibuat dengan jenis game *arcade*. Game berjenis *arcade* itu sendiri adalah game klasik yang mempunyai ciri tampilan 2D. Pada pembuatan game ini, Polar Bear atau beruang kutub di pilih sebagai tokoh utama. Polar Bear yang sudah terancam hidupnya ini terperosok kedalam es yang sudah mencair karena global warming. Polar Bear ini berusaha untuk menyelamatkan hidupnya dengan cara berlari secara vertical mendaki bongkahan-bongkahan es dan menghindari dari rintangan-rintangan yang sudah di sediakan. Pengendalian dari tokoh Polar Bear ini dengan cara menekan spasi atau pun panah kanan-kiri.

Game yang akan di buat dalam penelitian ini adalah Game Polar Bear : *Escape the Ice*. Game ini bertujuan sebagai permainan yang dapat menghibur penggunanya, selain itu juga akan ada unsur-unsur edukasi untuk mengurangi global warming. Anak-anak yang sudah bisa memegang dan meng-klik *mouse* menjadi sasaran utama dari game ini, karena unsur edukasi yang terkandung dalam game ini di harapkan dapat di terapkan oleh anak-anak ini sejak usia sedini mungkin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membangun game Polar Bear : Escape the Ice dengan Action Script 2.0?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi game dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan, maka di berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game dibuat dengan menggunakan flash.
2. Pembuatan game menggunakan Action Script 2.0
3. Jenis game adalah *arcade* untuk *desktop*.
4. Game ini di rancang untuk dimainkan *single player* dan dapat dimainkan oleh anak-anak yang sudah dapat memegang dan mengklik *mouse* serta keyboard.
5. Perangkat Lunak yang akan di gunakan :
 - a) Adobe Flash CS3
 - b) Adobe Photoshop CS3
 - c) CorelDraw X4
 - d) Adobe Soundbooth CS3

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan game Polar Bear : Escape the Ice yang dapat menghibur para pemainnya.
2. Untuk menghasilkan game yang mengandung nilai edukasi dalam mengurangi global warming.
3. Game dapat tersebar untuk diunduh dari dunia maya seperti facebook, dropbox, dll.
4. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Mengembangkan kemampuan berkeaktivitas dalam membuat game berbasis flash.
6. Sebagai syarat kelulusan program Strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta
Memperbanyak koleksi skripsi yang ada di perpustakaan AMIKOM tentang membangun sebuah game dengan Action Script 2.0 dan dapat di jadikan referensi untuk mahasiswa yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Menjadi tolak ukur pengetahuan dan kemampuan dalam membangun sebuah aplikasi permainan khususnya berbasis flash yang nantinya dapat menjadi bekal dalam dunia kerja.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengusir kejenuhan sehingga dapat menjernihkan pikiran serta dapat pula menjadi inspirasi bagi mereka untuk membuat dan mengembangkan game.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data-data atau materi dari buku, artikel-artikel maupun internet yang berhubungan dengan pembuatan game flash dan pengkodean yang menggunakan *ActionScript 2.0*.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung di tempat penelitian atau mengamati contoh-contoh game yang sudah ada dipasaran.

3. Konsultasi

Melakukan diskusi atau *sharing* mengenai topic skripsi ini dengan dosen pembimbing dan teman-teman mahasiswa yang dapat membantu.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan di gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi : latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan game secara detail, berupa definisi-definisi game, komponen-komponen game yang di perlukan, macam atau jenis-jenis game. Pada bab ini juga dituliskan tentang Perangkat Lunak yang digunakan untuk pembuatan game seperti Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2.0, Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Adobe Soundbooth.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah system yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap game yang diusulkan, analisis kelayakan game yang diusulkan. Perancangan untuk membuat game Polar Bear : Escape the Ice.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, disajikan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), hipotesis, dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau sebaliknya.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada.