

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat. Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektuan para penggunanya, bahkan sebagai sebuah lapangan pekerjaan. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

“Banyak sekali manfaat yang kita dapat dari bermain game namun game masih saja seringkali di meremehkan”, kata seorang profesor dari Nottingham Trent University, Inggris, Mark Griffiths yang melakukan penelitian dan uji coba terhadap game selama lima belas tahun terakhir, dan hasilnya “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan”.

Dan selain itu, bermain game ternyata juga bisa mengurangi kepikunan bagi para manula. Menurut salah seorang profesor psikologi dari University of Illions, Amerika Serikat, Dr Arthur F.Kramer “Bermain video game bersama cucu sangat baik bagi para lansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,”.

Dari uraian di atas saya bermaksud untuk melakukan penelitian membuat game dengan judul skripsi "Pembuatan game "Poong Rabbit" menggunakan Adobe Flash". Dalam game ini saya berharap pemain dapat memanjakan dirinya setelah bekerja seharian dengan melihat karakter "Poong" yang lucu, background setiap level yang menarik dengan warna-warna yang cerah dan juga level game yang tidak terlalu sulit untuk dimainkan disela-sela pekerjaan yang menumpuk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya di atas, dapat diketahui beberapa permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, perumusan masalah yang dapat diambil, yakni "Bagaimana cara membuat game berjudul "Poong Rabbit" tampil secara menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat dimainkan oleh semua usia".

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan game "Poong Rabbit"

1. Game terdiri dari 5 level yang masing-masing level memiliki tema yang berbeda-beda.
2. Game dimainkan hanya satu komputer, atau bukan *multi user*.
3. Game ini tidak menggunakan jaringan internet.
4. Disetiap level, pemain harus mengumpulkan skor yang ada di dalam wortel untuk masuk kedalam level berikutnya dan melewati semua rintangan yang ada.

5. Software yang digunakan :
 - a. Adobe Flash CS5
 - b. Adobe Photoshop CS5
 - c. PaintTool SAI

1.4 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah :

1. Membuat game yang berjudul "Poong Rabbit" menggunakan Adobe Flash CS5 untuk melengkapi syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat game sederhana yang dapat di mainkan oleh semua kalangan di semua usia dengan tantangan-tantangan disetiap levelnya.
3. Menerapkan ilmu yang di pelajari selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Yogyakarta.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini :

1. Memberikan permainan yang menyenangkan.
2. Membantu masyarakat untuk merefreshingkan pikiran dari pekerjaan yang menumpuk.
3. Menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang sudah didapat selama belajar di perguruan tinggi.
4. Menambah kreativitas dan wawasan bagi mahasiswa dalam bidang Multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan game yakni :

1. Metode Pengembangan Multimedia

Yaitu metode yang terdiri dari konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, penyaluran.

2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dari hasil pengamatan.

3. Metode Browsing

Yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian melalui pencarian di internet.

4. Metode Studi Pustaka

Yakni metode pengumpulan data dengan cara mencari bahan referensi yang berkaitan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembacaan isi skripsi ini, maka saya sebagai penulis membagi dalam setiap pokok bahasan. Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori multimedia secara umum meliputi pengertian multimedia, game, interaksi Manusia-Komputer, Adobe Flash CS5, Adobe PhotoShop CS5, PaintTool SAI.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini akan berisi analisi perancangan game, menguraikan tahap-tahap analisi dan perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas mengenai proses perancangan game dari awal hingga penyelesaian pembuatan game pada Adobe Flash CS5

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perkembangan game sehingga menjadi lebih bermanfaat.