

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game adalah salah satu cara untuk menghilangkan rasa lelah mereka karena dengan bermain *game* mereka mendapatkan hiburan yang membuat mereka senang, tertawa dan bahagia sehingga dapat membuat mereka lupa sejenak akan penuhnya aktivitas yang dilakukan setiap hari. *Game* saat ini mudah sekali untuk dinikmati karena sebagian besar barang dan alat yang digunakan sudah menggunakan teknologi yang sangat maju dimana sangat mendukung untuk dapat menikmati *game*. *Game* mengajarkan orang untuk berpikir kreatif dan kritis untuk menyelesaikannya *game* tersebut.

Adobe flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini *flash* banyak digunakan untuk hal – hal lain, misalnya pembuatan *website*, *game*, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak *game* yang dibuat menggunakan *flash*, jenisnya pun bermacam-macam, Contohnya *game puzzle*, *arcade*, dan ular tangga.

Oleh karena itu penulis tertarik membuat *game* hasil dari imajinasi penulis yaitu *Game Bajai Race*. *Game Bajai Race* ini adalah salah satu *game* yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan dan melatih gerak reflek terhadap anak-anak

sehingga otak kanan anak bisa lebih bekerja dengan maksimal. *Game Bajai Race* merupakan *game* yang menggunakan motor roda tiga (motor bajai), yang mana motor itu terdapat di Jakarta saja, sehingga penulis ingin membuat hiburan alternatif kepada anak-anak dengan muatan lokal. *Game Bajai Race* menggunakan *game* jenis *arcade* sehingga permainan ini membutuhkan kecepatan untuk mendapatkan *point* sampai garis *finish*. Atas dasar itulah dalam penelitian ini akan merancang *game* yang bisa memberikan hiburan alternatif kepada anak-anak dengan muatan lokal yang dimana anak-anak bisa memainkan *game* ini dalam bentuk *level* yang singkat, dan tingkat kesulitan yang bertambah sehingga anak-anak semakin bersemangat dalam bermain

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana merancang dan membuat *game Bajai Race* agar menarik dan bermanfaat bagi pemain?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. *Game Bajai Race* ini berjenis *game arcade* bertujuan untuk mendapatkan *point*

2. *Game Bajai Race* ini terdiri dari 3 *level* permainan
3. *Game Bajai Race* ini dalam memainkannya dibatasi oleh waktu.
4. *Game Bajai Race* ini mengejar *point* untuk mendapatkan *highscore* (skor tinggi)
5. *Game Bajai Race* dirancang untuk *single player*.
6. Pembuatan *game* ini sebagai hiburan anak-anak berusia 7-12 tahun sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu di rumah.
7. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi Windows XP.
8. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0*. Selain itu penulis juga menggunakan beberapa software lain, seperti *Adobe Photoshop CS4*, *Adobe Illustrator CS4* dan *Adobe Soundbooth CS4* sebagai *software* pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat *game* untuk memberikan hiburan alternatif kepada anak-anak dengan muatan lokal menggunakan *Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0*. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut:

1. Internal

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan *software Adobe Flash CS4 Actionscript 2.0*.

2. Eksternal

Bagi anak-anak, dengan dibangunnya aplikasi mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Membantu melatih gerak reflek anak-anak
- b. Dapat memberi hiburan alternatif bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia komputer.

1.5 Metode Penelitian

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Untuk mempelajari proses pembuatan *game* bajai *race* ini dan melengkapi data yang diperlukan. Penulis melakukan *studi pustaka* agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan *tutorial* yang terdapat di *internet*.

2. Interview

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka dilakukan wawancara agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan *game* Bajai *Race* ini.

3. Observasi

Melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan *referensi* untuk membuat *game* bajai *race* ini menjadi sebuah *game* yang sangat menarik.

4. Perancangan

Merancang *game* yang ingin dibuat itu sangat penting sekali agar apa yang ingin disampaikan pada *game* tersebut dapat tersampaikan sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu perancangan *game* juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menerangkan teori – teori yang melandasi perancangan *game* yang meliputi pengenalan dasar *definisi*, jenis *game*, dan langkah pembuatan *game*, sistem perangkat lunak (*Software*) yang digunakan, serta teori – teori yang bersangkutan lainnya.

3. BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan *game* yang utuh kebagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diperbaiki dan berisi tentang perancangan yang diusulkan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan *Game Bajai Race* bagi anak-anak. Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah *game*, setelah dilakukannya perancangan. Implementasi merupakan tindak lanjut dalam pembuatan *game*, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan *game* lebih lanjut.

