

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi, perkembangan game juga mempunyai prospek yang baik. Misalnya saja banyak peluang yang ditawarkan industri game, salah satunya adalah sebagai perancang game. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup digemari saat ini adalah mini game¹.

Salah satu software yang dapat dipelajari sebagai sarana dalam pembuatan game adalah Flash. Flash merupakan program untuk membuat animasi dan aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun smartphone. Lebih lanjut flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat animasi. Selain untuk membuat animasi saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang dibuat dengan menggunakan Flash, bahkan dengan jenis yang bermacam-macam. Game sering mengkombinasikan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan *logika ActionScript*, dimana fitur utama merupakan cara alternatif agar *user* dapat melakukan atau mencapai sesuatu yang paling penting dalam game. Misalnya untuk mendapatkan sejumlah

¹ Anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta :Gave Media, Hal 1

poin tinggi agar mencapai peringkat tertinggi dan kepuasan dalam bermain game tersebut².

Atas dasar itulah penulis mencoba merancang sebuah game dengan sudut pandang dari samping yang memungkinkan karakter utama untuk bisa bermanuver keempat arah seperti jenis game *top down*, namun cara pergerakan *background* seperti dalam game bergenre *side scrolling*. Selain itu, penulis ingin membuat suatu game yang tidak hanya menarik namun juga bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, imajinatif sehingga dapat dikembangkan secara kompleks, dapat melatih ketangkasan seseorang, tidak perlu berfikir keras dalam memainkannya, sederhana, atau bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga secara teknik tidak ada batasan tertentu untuk mengembangkannya dan dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa batasan usia. Judul yang diangkat dari skripsi ini adalah "Pembuatan Game Trouble Space Menggunakan Adobe Flash CS6".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang jadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat sebuah game dengan Adobe Flash CS6. Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi game "Trouble Space" dengan Adobe Flash CS6?

² Anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta :Gave Media, Hal 9

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka dalam penulisan ini dirumuskan batasan masalah sebagai berikut.

1. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
2. Game ini terdiri dari 3 level.
3. Jenis game adalah *side scrolling*.
4. *Input device* yang digunakan yaitu *mouse* dan *keyboard*.
5. Kategori game ini adalah game *single player*.
6. Software yang digunakan :
 - a. Adobe Flash Cs6
 - b. Actionscript 2.0 sebagai script pendukung

Aplikasi game ini dibuat dibawah sistem operasi Windows 7 yang mencakup aplikasi Adobe Flash CS6. Selain itu, game ini juga didukung desain yang menggunakan Adobe Photoshop CS6, sedangkan audio menggunakan Adobe Audition CS6.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Penulisan ini merupakan salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan studi pada jenjang Strata I jurusan Sistem Informasi. Adapun tujuan lain dari penulisan ini adalah:

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan tugas akhir antara lain:

1. Menghasilkan Game "Trouble Space".
2. Sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang.
3. Sebagai sarana panduan untuk membuat game sederhana dengan mudah.
4. Sebagai sarana mengembangkan imajinasi tentang luar angkasa khususnya pada anak-anak.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Penulis

Penulis dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat game. Selain itu, penulis mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game "Trouble Space" sebagai sebuah game yang menarik untuk dimainkan.

b. Bagi Gamers

- 1) Menambah ketangkasan, ketelitian, dan kecepatan respon.
- 2) Mengurangi stres dan menghilangkan kejenuhan.
- 3) Mengembangkan imajinasi tentang luar angkasa.

1.5 Metodologi Penulisan

1.5.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode yang mencari data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, internet, notulen rapat,

legger, agenda, dan sebagainya. Dari beberapa data yang sudah ada, pengumpulan data berupa catatan mengenai cara membuat game yang berguna untuk membantu pembuatan game dengan mudah.

1.5.2 Metode Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh penulis untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penulisan, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis lain baik cetak maupun elektronik tentang tata cara pembuatan game flash.

1.5.3 Metode Perancangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam pembuatan game "Trouble Space" ini adalah sebagai berikut.

1. *Design*, yaitu membuat rancangan dan desain obyek yang akan dibuat, seperti karakter dalam game, background, dan suara.
2. *Coding*, yaitu membuat program dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash CS6.
3. Mencari informasi dari anak-anak dan remaja, tentang seberapa jauh pengetahuan mereka mengenai luar angkasa.

1.5.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun yang akan dilakukan oleh peminat game dan anak-anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, game edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi penjelasan tentang perancangan aplikasi game ;Trouble Space; menggunakan adobe flash CS6, analisis yang digunakan, flowchart, dan storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai uraian masalah hasil perancangan game baik dalam langkah-langkah mengembangkan game ;Trouble Space; dan pengetesan game.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi ini dan saran yang ditujukan pada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur-literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang semua lampiran yang dibutuhkan untuk pembuatan skripsi ini.

