

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya rutinitas manusia saat ini seringkali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Rasa jenuh ini dapat dialami oleh siapa pun, mulai dari pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan disekolah dan lain- lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis game antara lain *side scrolling, shooting, action, adventure, puzzle* dan lain-lain.

Game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis game pada umumnya. Pada pembuatan game ini, digunakan jenis *game arcade* yaitu game yang di rancang untuk memacu adrenalin pemain karena membutuhkan control yang cepat untuk menyelesaikan setiap level. Pengendalian karakter hanya sebatas bergerak ke kiri dan ke kanan untuk mengambil objek berupa sampah yang hanyut di sungai. Pada *game* ini juga akan di buat rintangan berupa batu besar, apabila pemain menabrak batu tersebut maka akan kalah.

Game yang akan di buat di sini adalah *Game Safe The City From Disaster*, dengan latar belakang ceritanya adalah di sebuah kota yang padat penduduknya tapi banyak yang tidak peduli dengan lingkungan. Mereka membuang sampah-sampah rumah tangganya sembarangan yaitu dengan membuangnya di sungai. Padahal hal tersebut adalah sangat tidak benar. Permainan pada level pertama kita harus bisa mengambil sampah-sampah yang hanyut di sungai. Pada level ke dua kita harus bisa mengelompokkan dua jenis sampah yaitu organik dan unorganik. Pada level terakhir kita di ajak untuk menanam kembali di lahan yang telah di sediakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam pembuatan *game* ini dapat dirumuskan masalah yaitu : Bagaimana merancang sebuah aplikasi *game Safe The City From Disaster* berjenis *arcade* berbasis *flash*?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini terdiri dari 3 level
2. Jenis *game* yaitu *arcade*

3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* untuk anak umur di bawah 13 tahun dengan syarat sudah bisa mengoperasikan minimal mouse dan keyboard.

4. Perangkat lunak yang digunakan :

- Adobe Flash CS 3
- Adobe Photoshop CS 3
- Audacity beserta *software* pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan materi yang didapat selama perkuliahan kedalam aplikasi nyata.
2. Menghasilkan *aplikasi game* yang mudah dimainkan serta mengandung unsur edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, Sehingga dapat membangun bisnis *game* khususnya *game flash*.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam *game flash*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan *flowchart game*.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript 2.0*.

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game Safe The City From Disaster* seperti Adobe Flash CS 3 dengan *ActionScript*, dan Photoshop CS 3.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi perencanaan rancangan *game Safe The City From Disaster* yang akan dibuat penulis.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.