

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Munculnya berbagai portal *game* flash yang menjamur di internet pada saat ini membuat *game* yang dibuat dengan software Adobe Flash ini menjadi *game* yang banyak digemari berbagai kalangan. *Genre game* yang dibawakan pun sangat bervariasi, dengan kualitas gerakan dan permainan yang banyak peminatnya ini menarik perhatian banyak orang untuk mencoba *game* flash ini. Selain mudah *game* yang dijalankan pada *flash player* ini juga mempunyai banyak perkembangan yang cukup pesat. Perubahan yang dibawa cukup drastis dari yang menggunakan *action script 1.0* kemudian berkembang ke *action script 2.0* dan sekarang sudah banyak *game* flash yang menggunakan *action script 3.0* bahkan sudah ada *game* 3D flash.

Flash pada saat ini memiliki fitur yang sangat memanjakan *developer* untuk membuat aplikasi/*games* flash yang menarik. Sejak *game* flash menjadi bentuk *game* populer di web sejak beberapa tahun lalu *plug-in* nya terinstal di sebagian besar komputer *user*, sebuah bentuk bisnis baru muncul dari sini. Peluang bisnis dan iklan dari portal *game* flash yang khusus menyediakan *game* flash ternyata luar biasa, dengan pengunjung portal *game* dan *game* flash yang populer bisa mencapai ratusan ribu perhari, seperti *Armorgames.com*, *Kongregate.com*, *Newgrounds.com*, dan lain-lain. Peluang untuk menjual *game* tidak hanya di dalam negeri tapi banyak peluang lain yang ada di luar negeri.

*Game* flash banyak digunakan untuk mengiklankan produk tertentu. Dari berbagai target pasar dan kemudahan penggunaan dan pengaplikasiannya, kita bisa lihat bahwa target pasar *game* flash sangatlah luas<sup>1</sup>.

Mudahnya menjalankan *game* flash membuat pencinta *game* tidak hanya pada orang dewasa melainkan anak-anak yang masih di bawah umur 13 tahun juga dapat menikmatinya. Hal ini sangat dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak-anak. Bagi orang tua tentunya harus dapat membimbing anaknya agar tidak meninggalkan waktu belajar karena bermain *game*. Tentunya anak-anak pun tidak boleh kehilangan keceriaan karena diharuskan belajar tanpa adanya hiburan. Untuk itu sebagai orang tua tentunya dapat mengawasi aktifitas anaknya dalam belajar maupun bermain. *Game* yang mengandung nilai edukasi atau pendidikan tentunya menjadi pilihan para orang tua untuk memberikan hiburan pada anaknya. Karena selain mendapatkan hiburan dengan bermain *game* juga memberikan pendidikan secara tidak langsung pada anaknya.

Salah satu contoh peran orang tua dalam mendidik anaknya dalam memberikan hiburan sekaligus mendidik adalah dengan bercerita atau mendongeng. Contoh dongeng yang terkenal dan dipakai hingga saat ini adalah dongeng si kancil, selain memberikan cerita menarik yang membuat anak-anak menyukainya, di dalam cerita si kancil juga banyak memberikan pelajaran yang baik untuk perkembangan sosial anak.

---

<sup>1</sup> Aif Harsan, 2009. Jago Membuat Game Komputer, Jakarta Selatan: mediakita, Hal 2-3

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis akan membangun sebuah *game* yang diambil dari dongeng si kancil dengan judul skripsi “Perancangan *Game* Edukatif Petualangan Si Kancil Menggunakan Adobe Flash CS3”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun *game* *Game* Edukatif Petualangan Si Kancil Menggunakan Adobe Flash CS3?

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu *game* sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* ini ber-*genre Educational Games*
2. *Game* ini memiliki 5 permainan, yang masing-masing memiliki level di dalamnya serta skor permainan yang dapat disimpan sebagai skor tertinggi
3. *Game* ini memiliki tampilan 2D
4. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* dan dapat dimainkan pada anak usia di bawah 13 tahun yang sudah dapat mengoperasikan minimal mouse dan keyboard
5. *Game* ini tidak memiliki fitur *pause*

6. *Software* yang digunakan Adobe Flash, Photoshop, Corel Draw X3, Adobe Audition dan *action script* 2.0 sebagai *script* pendukung karena dalam pembuatan *game* ini memakai struktur biasa

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Adobe Flash dengan harapan suatu saat karya - karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya - karya pada bidang pemrograman lainnya.

Tujuan penulisan adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan Membangun *Game* Edukatif dengan nama " Petualangan Si Kancil ".

#### 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 Metode 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 *actionscript 2.0*.

4. Uji coba

5. Pemeliharaan



## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi *game*, dan protokol komunikasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, *genre action*, rincian *game* ( tokoh - tokoh yang terdapat pada *game* tersebut ), arsitektur *game*, *creative strategy*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.