

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia semakin pesat hampir semua orang mengenal game dari anak-anak sampai orang dewasa. Untuk menghilangkan stres atau mengisi waktu disela menunggu, game merupakan hiburan alternatif yang diminati banyak orang. Semakin pesatnya, teknologi game berkembang pesat manual atau analog ke bentuk digital. Game yang dulunya menggunakan 2D, sekarang beralih ke 3D karena penampilanya lebih menarik dan bagus.

Di Indonesia ini, perkembangan game sangat pesat mulai dari game console sampai game PC baik online maupun offline. Namun belum banyak perusahaan di Indonesia yang bergerak untuk mendirikan industri game. Padahal dilihat dari segi pasaranya sangat bagus untuk perkembangan pada industri game. Banyak orang Indonesia yang memiliki bakat membuat game, tapi sayangnya belum banyak perusahaan yang menampungnya.

Dalam skripsi ini dibahas game house mini di PC sebagai pembuktian bahwa Indonesia mampu bergerak dibidang game. Game Puzzle ini perlu menggunakan grafis yang sempurna layaknya game pada Playstation 2. Namun dengan konsep permainan yang asik, menarik, game juga bisa digemari para pemainnya.

Maka pembuatan skripsi ini mengambil judul **Pembuatan Game “Mister Puzzle” Menggunakan Adobe Flash CS3**. Game ini digunakan khususnya umur 5-8 tahun, dengan tujuan untuk melatih kesabaran dan membantu mengembangkan kemampuan berpikir otak pada anak terhadap gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun game “Mister Puzzle” menggunakan Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman ActionScript 2.0?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini terdiri 4 level permainan
2. Game ini memiliki main menu: *Play, How To Play, Exit*
3. Game ini bersifat *single player*.
4. Software yang digunakan Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sebuah game berbasis flash

2. Merancang dan membuat game puzzle “Mister Puzzle” menggunakan Adobe Flash CS3 yang diharapkan dapat menjadi bisnis yang potensial.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia khususnya game 2D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian, antara lain;

1. Bagi penulis

Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah game sebagai bekal ketika keluar dari STMIK Amikom, sehingga dapat membangun bisnis game.

2. Bagi masyarakat umum.

Sebagai media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan inspirasi mereka untuk mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Menentukan Genre Game
2. Menentukan Tool
3. Menentukan Game Play
4. Menentukan Grafis

5. Menentukan Suara
6. Menentukan Timeline
7. Pembuatan Game
8. Publishing
9. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku dan internet tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Buku-buku tersebut didapatkan dari koleksi perpustakaan, buku pinjaman, dan koleksi pribadi.

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

Dalam bab ini berisi tentang pengertian game, sejarah game, konsep dasar game, peralatan dasar membuat game, kebutuhan sumber daya manusia, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan game puzzle.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre action, karakter yang terdapat pada game, dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut

BAB V PENUTUP

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

