

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* merupakan salah satu hiburan yang sangat populer sampai saat ini. Banyak sekali *game* yang beredar di dalam dunia maya dan dapat dengan mudah untuk diunduh dan dimainkan. *Genre* yang dibawakan juga sangat bervariasi dari *genre* berdasarkan alat yang digunakan seperti : *PC Games*, *Console Games*, *Handheld Games*, *Mobile Games*, berdasarkan jenis permainan seperti : FPS (*First Person Shooter*), RTS (*Real Time Strategy*), RPG (*Role Playing Game*), *Adventure Games*, *Side Scrolling Game*, *Action Games*, *Racing Games*, *Puzzle*.

Beberapa *game* yang banyak dimainkan baik secara *online* maupun *offline* seperti : Dota, Counter-Strike, Call of Duty, Point Blank, dan juga masih banyak lagi *game* dengan *genre* yang bervariasi. Terdapat juga *games* yang dapat berjalan di sebuah web yaitu *game* dengan berbasis flash. *Game* ini sangat ringan sehingga mampu berjalan di sebuah web dan juga sangat populer karena sangat mudah untuk dijumpai di dalam dunia maya. Beberapa *game* berbasis flash seperti : Super Mario, Rich Mine, Cargo Bridge, Ninja Saga, Milonaire City, Jetpack Joyride, dan masih banyak lagi.

Namun dari semua *game* yang ada saat ini, kebanyakan mengusung dari kebudayaan asing. Sedikit sekali *game* dengan mengusung karakter dan juga kebudayaan dari dalam negeri. Padahal tidak sedikit juga *game developer* yang berasal dari dalam negeri. Tetapi kebanyakan *developer* lebih mementingkan pemasaran daripada budaya, sehingga sangat sedikit *game developer* yang mau

memasukan budaya serta karakter dari dalam negeri kedalam sebuah *game*. Selain itu juga peminat atau *gamers* yang lebih suka terhadap karakter dari luar karena terkesan modern. Sebenarnya itu adalah tugas dari *game developer* dalam negeri untuk bisa menghidupkan *game* dengan karakter dan kebudayaan dalam negeri sehingga mampu mengangkat dan memperkenalkan kebudayaan dalam negeri kepada masyarakat dunia.

Dengan dasar tersebut diatas maka penulis bertujuan ingin membuat *game* yang memperkenalkan budaya serta karakter dalam negeri dengan memasukan sebuah karakter dari tokoh pewayangan yang merupakan salah satu kesenian dari dalam negeri Indonesia.

Oleh karena itu, penulis mengangkat sebuah judul yaitu : “Perancangan dan Pembuatan *Game* Wadai Berbasis Flash”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat pada latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membuat *Game* Wadai menggunakan Adobe Flash CS3 serta mengimplementasikannya kedalam ActionScript 2.0?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar lebih fokus terhadap pembahasan masalah dalam pembuatan *game* ini maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan - batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* dengan *genre* Puzzle dan dimainkan untuk *single player*.
2. *Game* ini memiliki 3 tingkatan kesulitan masing - masing dengan dibatasi waktu menurut tingkat kesulitan dalam *game*.
3. *Game* ini mempunyai konfigurasi yaitu *Play, Level, Instruction* dan *Exit*.
4. *Game* belum menggunakan *system save/load*.
5. *Software* yang digunakan Adobe Flash CS3 sebagai *software* utama dan Adobe Soundbooth CS3 serta Adobe Ilustrator CS3 sebagai pendukung.
6. Pembuatan *game* ini didukung dengan bahasa pemrograman ActionScript 2.0.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat *game* "Wadai" berbasis Flash.
2. Memperkenalkan seni dan budaya Indonesia dengan memasukan salah satu karakter dalam tokoh pewayangan yaitu Gatotkaca dalam *game*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

#### 1. Bagi AMIKOM

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

#### 2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

### 1.6 Metode Penelitian

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

1. Studi kepustakaan yaitu merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber yang berhubungan dengan buku – buku *game* dan situs web, semua itu merupakan dasar pengembangan penulisan skripsi ini.
2. Analisis data merupakan perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat.
3. Perancangan yaitu merupakan konsep game yang akan dibuat seperti background, desain dan suara.

4. Implementasi yaitu membuat game dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 serta mengimplementasikan dalam bahasa pemrograman ActionScript.
5. Pengujian yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang digunakan agar tidak terjadi *error*, dan hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan disajikan dalam lima bab sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan skripsi ini, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang definisi *game*, jenis – jenis *game*, metodologi pengembangan *game*, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan *game* tersebut.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis system, analisis terhadap *game* sejenis yang sudah ada, serta melakukan perancangan *game*, perancangan sistem dan *interface*.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai implementasi dari game meliputi spesifikasi sistem, prosedur penggunaan, dan akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa *Blackbox testing*.

#### BAB V PENUTUP

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

