

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan yang serba cepat dalam dunia teknologi memberikan prospek yang luar biasa khususnya dibidang industri game. Banyak peluang yang ditawarkan dalam industri game mengingat banyaknya peminat dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Game merupakan salah satu industri besar di dunia sehingga perusahaan-perusahaan dibidang teknologi informasi mengarah pada produksi pembuatan game.

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 maka dari itu memunculkan ide pembuatan game flash "The Pedicab" berbasis flash. Game "The Pedicab" terinspirasi dari salah satu kendaraan tradisional di Indonesia yaitu becak. Game ini bercerita tentang seorang tukang becak yang sedang mengantarkan penumpangnya ke tempat tujuan dan dalam perjalanan terdapat berbagai rintangan yang harus dihadapi. Game ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*. Game ini diharapkan mempunyai sesuatu yang berbeda dari game-game lain.

Game "The Pedicab" dibuat menggunakan *software* adobe flash CS3 dengan bahasa pemrograman *actionsript*. Untuk membuat suatu game yang berkualitas maka pembuatannya menggabungkan antara animasi dan logika *actionsript*. Karakter utama dan *background* dibuat menggunakan *software*

adobe illustrator CS3. Kesulitan dalam pembuatan game ini diantaranya logika bahasa pemrograman *actionsript*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan dan pembuatan game flash "The Pedicab" dengan menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari pembuatan game flash The Pedicab.

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, Actionscript 3.0 dan Adobe Illustrator CS3.
2. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
3. Game dimainkan secara *single player*.
4. Game terdiri dari 3 level.
5. Game berjenis *side scrolling*.
6. Game ini merupakan PC Games.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan game flash "The Pedicab" adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi game "The Pedicab" yang berjenis *side scrolling* berbasis flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:

Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata 1 dan menjadi lebih mengerti bagaimana tahapan dan cara pembuatan game berbasis flash.

2. Manfaat bagi masyarakat luas:

Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat serta dapat melatih kinerja otak.

3. Manfaat bagi Negara:

Mengenalkan salah satu alat transportasi tradisional Negara Indonesia yaitu becak.

1.6 Metode penelitian

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

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.

2. Analisis

Perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionsript 3.0*.

5. Pengujian

Dilakukanya pengujian untuk menemukan kesalahan atau *error* yang terjadi pada aplikasi game.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game flash The Pedicab.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game. Model pengujian game berupa *alpha testing* dan *beta testing*.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

