

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya media masa tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi. Ini di tandai dengan berlangsungnya pergeseran dari bentuk media searah menjadi pekat multimedia interaktif yang merupakan integrasi dari berbagai jenis media sekaligus. Game adalah bentuk dari multimedia interaktif yang pada perkembangannya saat ini digunakan sebagai sarana hiburan. Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Game yang cukup di gemari saat ini adalah mini game. Dalam menjadi perancang game, akan dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (*computer*) maupun telepon genggam (*handphone*).

Meningkatnya teknologi informasi tidak selalu berdampak positif bagi kehidupan. Banyak budaya atau kebiasaan yang mulai dilupakan oleh masyarakat khususnya di kota-kota besar. Salah satunya budaya memperingati hari kemerdekaan Indonesia yang di laksanakan pada tanggal 17 Agustus. Dulu sering dijumpai perlombaan di beberapa tempat seperti lomba balapan karung, lomba makan kerupuk, lomba membawa kelereng dan masih banyak lagi. Namun sekarang hal tersebut sudah jarang ditemui. Atas dasar itulah dalam penelitian ini akan merancang game yang bermanfaat bisa mengingatkan kembali akan

kebudayaan masyarakat dalam memperingati hari kemerdekaan Indonesia dalam bentuk game simulasi perlombaan yang menarik, dan nyaman untuk dimainkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat di rumuskan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi game *7Belasan* yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut ?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini ber-*genre* simulasi fiktif.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini meliputi 3 tipe permainan yaitu lomba balapan karung, lomba membawa kelereng dan lomba makan kerupuk.
4. Game ini dibuat untuk anak usia 8 tahun keatas.
5. Kategori game ini adalah game *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah komputer atau laptop yang menggunakan *Operating Sistem Windows*.

7. Pembahasan software yang digunakan dalam membangun aplikasi game 7Belasan menggunakan Flash antara lain, Adobe Flash CS4 Professional (ActionScript 2.0).
8. Game bersifat hiburan.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengumpulan data ini, yakni :

1. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata I Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk menghasilkan game 7Belasan menggunakan Flash.
3. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
4. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak – pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa :
 - a. Agar dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di berikan di kampus.

- b. Menambah wawasan berpikir konkrit terhadap ilmu dasar yang didapat di kampus.
- c. Dapat memberi motivasi bagi para software developer muda khususnya mahasiswa di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Manfaat bagi Industri kreatif :

- a. Merupakan wujud pengabdian warga negara dalam menunjang kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.
- b. Agar game dapat menarik pasar mobile application.

3. Manfaat bagi Lembaga :

Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa tingkat akhir.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

1. Metode Observasi.

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada pada objek penelitian seperti cara memainkan game.

2. Metode Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada dipustakaaan maupun dan forum-forum di internet.

1.7 Metodologi Penelitian

Pembuatan penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan etimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan Tugas Akhir.

2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis.

4. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi V Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I Membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang konsep dasar game, dasar-dasar pembuatan game, perusahaan game dunia, siklus pengembangan aplikasi game, game flash dan sistem perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis sistem, analisis perancangan game, perancangan game, flowchart sistem permainan, dan perancangan antar muka game 7Belasan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV Pada bab ini membahas proses implementasi game 7Belasan, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game, dan pemeliharaan software game.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

