

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan game mempunyai prospek yang luar biasa. Banyak peluang yang ditawarkan industry game, yang salah satunya adalah perancangan game. Game merupakan salah satu industry besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat dimainkan oleh salah satu orang saja hingga game yang dapat di dimaenkan oleh beberapa orang sekaligus. Game yang cukup digemari saat ini adalah mini game. Untuk menjadi perancangan game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk destop (computer) maupun telepon genggam.

Permainan panjat tebing atau istilah asingnya dikenal dengan Rock Climbing merupakan salah satu dari sekian banyak permainan alam dan merupakan salah satu bagian dari mendaki gunung yang tidak bisa dilakukan dengan cara berjalan kaki melainkan harus menggunakan peralatan dan teknik-teknik tertentu untuk bisa melewatinya. Pada umumnya panjat tebing dilakukan pada daerah yang berkontur batuan tebing dengan sudut kemiringan dan mempunyai tingkat kesulitan tertentu.

Flash adalah merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini Flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini banyak game yang di buat menggunakan Flash, jenisnya pun bermacam-macam. Game kadang – kadang kombinasi antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan *logica ActionScript*, namun sebagai fitur-fitur utama atau merupakan cara alternative agar user dapat melakukan/mencapai sesuatu yang paling penting dalam game, misalnya untuk mendapat sejumlah poin tinggi agar mendapat peringkat tertinggi.

Game tersebut menggambarkan teknik permainan panjat tebing dan akan menggunakan profil yang sangat populer yaitu Flash. Skripsi ini bertujuan untuk membuat game yang menggunakan flash di mana sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat *portable*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, Bagaimana merancang dan mambangun sebuah aplikasi game PANJAT TEBING yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Agar fokus dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
2. Game ini terdiri dari 3 level.
3. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah telah diselesaikan misi pada level sebelumnya.
4. Game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
5. Spesifikasi kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, computer atau laptop.
6. Software yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3 Professional
 - b. Adobe Photoshop CS3
 - c. Action script sebagai script pendukung.
 - d. Corel Draw X4

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.

2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
3. Mengembangkan bakat keterampilan penulis didalam bidang Multimedia khususnya Game.
4. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil setiap penelitian pada umumnya harus mempunyai aspek yang bermanfaat, bagi diri sendiri dan pihak-pihak lain yang terkait antara lain 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.
 - a. Memperbanyak koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game serta referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi bagi mahasiswa semester atas.

1.6. Metode Penelitian

a. 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 dipustaka maupun dan forum-forum internet.

b. Metode Penelitian

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

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, peluang dan ancaman.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 Professional dan Penggunaan actionsript.

4. Uji coba.

5. Pemeliharaan.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah dan definisi game, aturan permainan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, aturan permainan, genre game, rincian game dan *flowchart*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses implementasi game Panjat Tebing, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game, dan pemeliharaan software game.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

