

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Semenjak 5 tahun terakhir perkembangan *game* sangat meningkat pesat seiring meningkatnya perkembangan teknologi informasi. Hal ini dibuktikan oleh bermunculan *game-game* terbaru yang lebih kompleks dan lebih maju dalam bidang teknologi, seperti *game* yang dapat dimainkan dengan layar sentuh. *Game* juga sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang sebagai media hiburan. Bahkan *game* merupakan suatu bisnis industri yang menjanjikan terbukti oleh perusahaan Sony, Microsoft, Sega yang masih menjadi pelopor pengembangan *game* saat ini.

Di Indonesia sendiri masih menjadi konsumen *game* yang mencapai tingkat tertinggi, hal ini terbukti oleh banyaknya *game* berbasis LAN, *online*, dan *game* konsol meliputi PS, X Box, Nintendo Wii dan sebagainya. Indonesia memiliki potensi yang besar, hal tersebut dikarenakan teknologi yang semakin berkembang dan harga *gadget* serta komputer semakin terjangkau.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari anak-anak Indonesia dalam pembuatan *game* mereka sendiri, tetapi masih saja terkendala dengan masalah biaya, tingkat kesulitan pembuatan *game* yang memang cukup tinggi dan ilmu. Padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka anak Indonesia masih tergolong layak dan mampu bersaing dengan pengembang *game* luar negeri. Karena itulah penciptaan *game* oleh anak Indonesia biasanya masih berbasis *flash* atau *android*.

Untuk itu penulis tertarik untuk membuat *game* sekaligus menyiratkan unsur kebudayaan Indonesia itu sendiri dengan mengangkat tema skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Game 2D Aku Anak Indonesia” yang dibuat menggunakan Adobe Flash CS3.

1. 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat *game* Aku Anak Indonesia ?

1. 3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. *Game* ini bergenre aksi - *adventure*
2. *Game* ini memiliki 3 level, dan lokasi berbeda.
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* satu karakter utama.
4. *Game* dimainkan secara *offline*.
5. *Software* yang digunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photosop CS3, Corel Draw X4 dan *actionscript 2.0* sebagai *script* pendukung.

1. 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Membuat *game* bergenre *adventure* dengan judul “Aku Anak Indonesia”.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-I) Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1. 5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa sebagai media pengembangan ilmu pengetahuan dalam melanjutkan penelitian berikutnya.
2. Dengan adanya *game* "Aku Anak Indonesia" dapat menjadi media pengenalan, pembelajaran dan sarana hiburan yang dapat dimainkan pada waktu luang, sehingga dapat menghibur dan memberikan makna pelestarian terhadap kebudayaan Indonesia.
3. Dapat mengenalkan kebudayaan Indonesia pada dunia luar sehingga dapat menghindari pencurian kebudayaan Indonesia.

1. 6. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam skripsi ini ialah sebagai berikut :

1. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data, informasi dari sumber yang membantu dalam pembuatan *game* Aku Anak Indonesia
2. Analisis data, ialah merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat, yaitu Aku Anak Indonesia.
3. Perancangan yaitu membuat rancangan *game* dan desain objek seperti: karakter utama, background, suara, serta katakter pendukung lainnya.
4. Implementasi, yaitu membuat program dengan menggunakan *software* Aplikasi Adobe Flash CS3.

5. Pengujian, ialah tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Dimulai dari pengujian *software* agar *software* tersebut bebas dari error dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.
6. Dokumentasi, ialah tahap penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang terdiri atas berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini. Bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi tolak ukur untuk melanjut ke bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan utama.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai teori dasar yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bab ini berisikan mengenai pengertian *game*, sejarah *game*, penegnaan kebudayaan Indonesia, dan pengenalan software yang akan digunakan dalam pembuatan game ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *game* "Aku Anak Indonesia".

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya. Serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan akhir dari penulisan skripsi dan dilengkapi oleh saran dalam pengembangan *game* ini untuk lebih baik lagi.

LAMPIRAN

