

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin banyaknya rutinitas manusia saat ini seringkali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Rasa jenuh ini dapat dialami oleh siapa pun, mulai dari pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan disekolah dan lain- lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis *game* antara lain *side scrolling*, *shooting*, *action*, *adventure*, *puzzle* dan lain-lain.

Game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis *game* pada umumnya. Pada pembuatan *game* ini, digunakan jenis *game side scrolling* yaitu *game* yang menawarkan petualangan dalam menjelajahi berbagai level yang tersedia dimana karakter yang dimainkan dapat berjalan, melompat dan menyerang musuh yang ada. Fokus layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan *game* yang bergerak berlawanan. Pada penelitian ini, akan dibuat *game platformer* sederhana dengan fitur-fitur lengkap, Pengendalian karakter berupa karakter berjalan,

melompat dan menjelajahi setiap *level*. Dalam game ini juga akan dibuat musuh dengan pergerakan sederhana sebagai lawan karakter utama dan bonus.

Game yang akan dibuat disini adalah *Game Save The Sheep*, seperti namanya tujuan dalam permainan ini yaitu misi menyelamatkan domba yang telah ditentukan pada setiap *level* hingga selamat sampai di tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah *game* berjenis *side scrolling* yang menarik ?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi *game* mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini terdiri dari 4 level
2. Jenis *game* yaitu *side scrolling*
3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - Adobe Flash CS 3
 - Adobe Photoshop
 - CorelDraw X5

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game Save The Sheep* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai Syarat kelulusan jenjang Diploma III pada STMIK AMIKOM

YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media hiburan bagi para pemain game ini
3. Mengasah kemampuan berpikir, konsentrasi bagi para pemain game

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku – buku sumber yang terkait dengan penelitian ini agar kekurangan informasi maupun data bisa dilengkapi.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang tahapan-tahapan dalam pembuatan game dan kebutuhannya melalui tutorial-tutorial terkait yang didapat dari berbagai sumber.

3. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat *game Save The Sheep* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game Save The Sheep* seperti Adobe Flash CS 3 dengan ActionScript, dan Photoshop CS 3

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi perencanaan rancangan *game save the sheep* yang akan dibuat penulis.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pemebuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

