

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refresing.¹

Pada awalnya game identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir game merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat menyenangkan hati mereka. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai game. Tetapi yang akan dibahas pada kesempatan ini adalah game yang terdapat di komputer, baik off line maupun on line. Saat ini perkembangan game di komputer sangat cepat. Para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan game di komputer sangat cepat. Sehingga game bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya. Saat ini banyak sekali program-program yang dirancang khusus sebagai pembuat game, dan diantara beberapa program tersebut salah satunya

¹ Anggra, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal vii

adalah Adobe Flash CS4. Sebenarnya program ini bukanlah program yang dikhususkan untuk pembuatan sebuah games, namun seiring dengan perkembangannya dari kemudahan penggunaannya, kelengkapan listing program, dan kefleksibelan program sehingga program ini tidaklah kalah dibandingkan program-program.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat Permainan Menghubungkan Titik Titik Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS4 ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game terdiri dari 3 level .
2. Pemain dapat mewarnai gambar apabila pemain telah berhasil menghubungkan titik-titik tersebut menjadi sebuah objek, tetapi pemain juga dapat melewatinya dengan melanjutkan ke level selanjutnya.
3. Perangkat lunak yang digunakan
 - a. Adobe Flash CS4
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Adobe Flash Player

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat Permainan Menghubungkan Titik titik Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash CS4 untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program D3 Jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Agar peneliti dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
- b. Mengembangkan opini peneliti untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Tugas Akhir.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi Permainan ini adalah metode pengembangan multimedia, dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distributioning*. (Sutopo, 2003).

1. Konsep (*Concept*)
2. Desain (*Design*)
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)
4. Pembuatan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. *Distributioning*

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 *Permainan*, Adobe Flash CS dengan ActionScript, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Flash Player yang akan digunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap pengembangan yang meliputi *concept, design, material collecting*.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi (*assembly*) pada Adobe Flash CS4.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.