

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 di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game saat ini berfungsi sebagai sebuah media edutainment, suatu media yang menggabungkan unsur edukasi (*education*) dengan hiburan (*entertainment*) atau belajar sambil bermain. Untuk menjadi perancang game, Kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah Flash. Flash merupakan program handal dalam membuat aplikasi game, baik untuk desktop (komputer) maupun telpon genggam.

Korupsi merupakan fenomena sosial yang hingga kini masih belum dapat diberantas oleh manusia secara maksimal. Korupsi tumbuh seiring dengan berkembangnya peradaban manusia. Korupsi adalah produk dari sikap hidup satu kelompok masyarakat, yang memakai uang sebagai standar kebenaran dan sebagai kekuasaan mutlak. Sedangkan koruptor adalah orang yang melakukan korupsi yang dilambangkan dengan tikus.

Melihat perkembangannya bahwa di negara ini masih belum bisa mengatasi masalah korupsi, disini penulis terinspirasi untuk membuat game yang

berjudul **KPK (kucing pemburu koruptor)**, dimana game ini menggambarkan tentang pejabat - pejabat saat ini yang menyalahgunakan kekuasaan untuk merampas uang rakyat. Game nantinya akan menggunakan software yang sangat populer yaitu Flash, yang ditujukan bagi pemula atau anak-anak, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu, Bagaimana merancang sebuah aplikasi game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)* yang dapat dengan mudah dimainkan oleh pengguna game.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam menciptakan game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)*:

1. Game di buat dengan menggunakan Adobe Flash Cs4 dan ActionScript 2 sebagai pendukung.
2. Spesifik kemampuan dari paket perangkat yang akan di jadikan target aplikasi ialah, komputer atau laptop.
3. Game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)* ini termasuk kedalam jenis *arcade games*.

4. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
5. Kategori game ini adalah game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Dalam game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)* ini, game hanya mencapai pada tiga level.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan game *KPK (Kucing Pemburu Koruptor)* menggunakan Flash.
2. Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah di pelajari.
3. Perancang mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi pemrograman yang berkaitan dengan Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

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. Sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa tingkat akhir.

1.6 Metode

1. Metode Pengumpulan Data

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

a. 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.

b. Metode Kepustakaan.

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

2. Metodologi Penelitian

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

a. Analisis

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

b. Perancangan

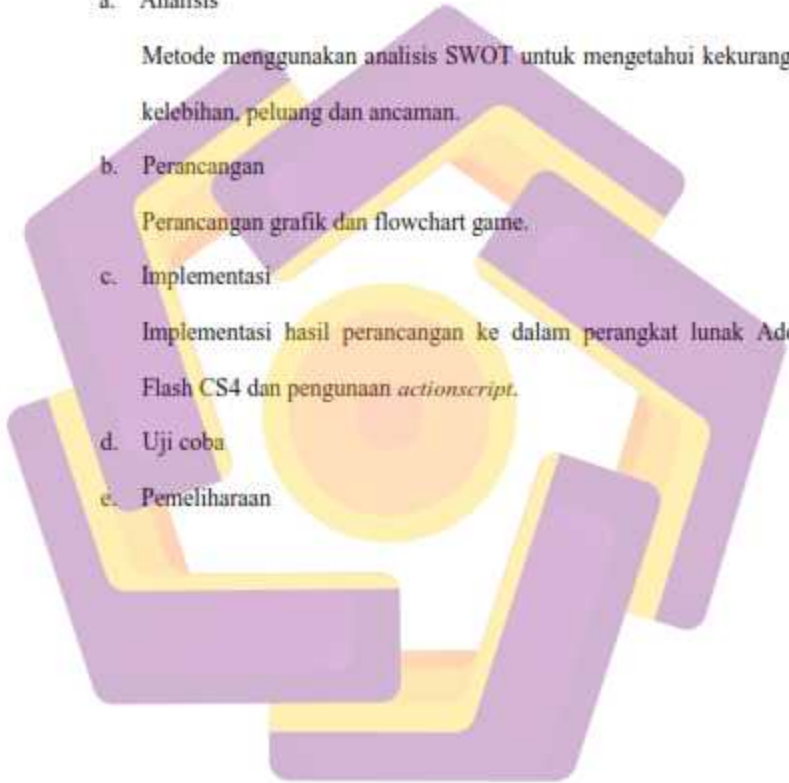
Perancangan grafik dan flowchart game.

c. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS4 dan penggunaan *actionscript*.

d. Uji coba

e. 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 penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

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 akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk game project hanya berupa *whitebox testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.