

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya perkembangan dunia teknologi dewasa ini sangatlah pesat. Perkembangan tersebut banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, seperti dalam dunia industri, pendidikan, kesehatan dan hiburan. Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam bidang hiburan adalah *game*.

Game telah menjadi bagian dalam kehidupan manusia modern sekarang ini. Stres seringkali datang saat manusia terlalu sibuk dengan pekerjaan mereka, saat itulah game bisa menjadi alternatif untuk menghilangkan stres. Game bisa memberikan hiburan tersendiri bagi orang yang memainkannya. Saat ini berbagai macam perusahaan game sudah banyak berdiri di berbagai negara seperti Jepang, Korea, Amerika Serikat bahkan di Indonesia. Developer game dunia bersaing untuk membuat berbagai macam game yang mampu menarik minat para gamer. Salah satu genre game yang diminati oleh para gamer adalah game action. Beberapa game action yang berbasis flash seperti *Flight*, *Toss the Turtle*, *Mushroom Madness 2* dan masih banyak lagi.

Game yang akan dibuat untuk skripsi ini tergolong dalam genre game action. Tokoh utama dalam game ini adalah seekor katak yang akan melawan seekor ular yang bertindak sebagai predator. Meski dalam dunia hewan katak selalu diceritakan untuk menjadi makanan ular, namun bukan berarti katak

akan selalu kalah dari ular. Game ini juga menunjukkan sebuah pesan moral dimana meskipun ada orang yang menganggap kita lemah namun kita tetap harus percaya dengan kemampuan kita sendiri dan yakin mampu melakukannya. Dalam pembuatan game ini menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai software utama dan Adobe Photoshop CS3 sebagai software pendukungnya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana membuat game action menggunakan Adobe Flash CS3 dengan tema katak melawan ular?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Game ini berupa game 2D yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3 sebagai pendukungnya.
2. Tidak membahas software lain selain software yang digunakan untuk membuat game ini yaitu Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3.
3. Game ini hanya terdapat 3 level. Setiap level tingkat kesulitannya berbeda.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi Pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat Game Flash yang dapat dinikmati oleh semua kalangan , yang dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 sebagai software utamanya.
3. Menambah pengalaman melalui proses pembuatan Game Flash.
4. Dapat menerapkan dan mempraktekan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Dapat dijadikan referensi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan Game Flash. sehingga dapat menambah atau memberikan wawasan yang baru dan wawasan yang luas dalam bidang Game Flash.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1.5.1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti dengan menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan Game yang dibuat menggunakan Adobe Flash khususnya Adobe Flash CS3.

1.5.2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.3. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan Tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang Game Flash.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian game, sejarah game, beberapa genre game, tahapan pembuatan Game Flash dan perangkat yang lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan, character design, ide cerita, tema, dan storyboard pada pembuatan Game "Frog vs Snake" Menggunakan Adobe Flash CS3.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Game "Frog vs Snake" Menggunakan Adobe Flash CS3.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA