

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 anak-anak, 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 adventure* yaitu *game* yang mempunyai jalan cerita dan di kombinasikan dengan sebuah permainan dimana pemain memilih sampah yang terdiri dari 2 jenis sampah yaitu sampah organik dan sampah anorganik lalu mengarahkan sampah tersebut ke tempat sampah sesuai dengan jenis nya. Pengendalian karakter hanya sebatas menggerakkan *mouse* ke arah sampah tersebut lalu menentukan sampah tersebut termasuk sampah

organik atau anorganik, setelah menentukan maka sampah tersebut akan di gerakkan oleh karakter *Anterra Commander* menuju tempat sampah yang tersedia .

Game yang akan di buat di sini adalah *Game Anterra Commander* tujuan dalam permainan ini yaitu menentukan jenis sampah organik dan anorganik lalu membuang pada tempat sampah yang tersedia. Selain menyenangkan, game ini juga di harapkan bisa mengajarkan kepada pemain untuk bisa membedakan antara sampah organik dan sampah anorganik dengan membuang sesuai dengan jenis sampah tersebut. Ini berguna pada anak-anak di bawah 13 tahun yang masih pada masa-masa belajar, karena mereka bisa belajar mengetahui jenis – jenis sampah organik dan anorganik dan cara membuang jenis sampah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun *game* edukatif *Anterra Commander* dengan Adobe Flash CS3

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini terdiri dari 3 level.
2. Jenis *game* yaitu *adventure*.

3. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player* dan dapat dimainkan pada anak usia di bawah 13 tahun yang sudah dapat mengoperasikan minimal mouse dan keyboard
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a) Adobe Flash CS 3
 - b) Audacity
 - c) Adobe Photoshop
 - d) CorelDraw X5

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game Anterra Commander* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai media untuk pembelajaran pada anak usia di bawah 13 tahun agar mereka bisa belajar mengetahui jenis-jenis sampah dan memilih sampah organik dan anorganik.
3. Sebagai Syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game* sebagai bekal ketika di luar AMIKOM, Sehingga dapat membangun bisnis *game* khususnya *game* flash.

3. Bagi Masyarakat Umum

Dapat menghibur dari rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran yang sedang stress serta dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam *game* flash.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Analisis

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

2. Perancangan

Perancangan grafik dan *flowchart game*.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash dan penggunaan *actionsript 2.0*.

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

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, sistematika penulisan laporan, dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game Anterra Commander* seperti Adobe Flash CS 3 dengan ActionScript, Audacity, Photoshop CS 3 dan CorelDraw X5

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan *game Anterra Commander* yang akan dibuat penulis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

