

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi dewasa ini, menjadikan industri di bidang IT semakin mendapat tempat di dunia industri. Mobilitas manusia yang semakin tinggi menuntut adanya sarana yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang akan ditemui secara cepat, akurat dan tepat. Salah satu industri IT yang berkembang pesat adalah Game Development. Dimana perkembangan game sangatlah pesat, meliputi *gameonline*, *offline*, playstation dan Xbox. Semakin banyak platform dan genre game yang tercipta.

Bermain *game* hal yang sudah biasa bagi kalangan anak – anak dan remaja, mereka bisa menghilangkan kejenuhan setelah belajar seharian di sekolah. Tetapi game bukan hanya sekedar permainan untuk melepas kejenuhan saja, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan logika dan pemahaman bagi pemain.

Oleh karna itu penulis mencoba merancang sebuah game dengan tema “Herding Sheep into Cage”. Herding sheep into cage yang artinya “menggiring domba ke dalam kandang” Game ini terinspirasi dari flim kartun anak yaitu “shaun the sheep”, yang banyak digemari anak. Game ini dikemas dengan menarik dan tidak membosankan, dan game ini di khususkan untuk anak – anak serta semua kalangan. Software yang digunakan untuk pembuatan *game* ini adalah *Adobe Flash* dan *ActionScript*-nya, yang dapat dimanfaatkan untuk program pembuatan *game* yang mudah dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana merancang dan membuat Game Herding Sheep into Cage menggunakan Adobe Flash CS3 serta mengimplementasikan ActionScript 2.0.

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini adalah *game desktop* dengan jenis *genre Arcade*
2. Game ini memiliki 3 tingkatan kesulitan dan waktu 60 detik
3. Game ini dapat dimainkan semua umur khususnya anak – anak.
4. Game ini mempunyai konfigurasi yaitu Start, High Score, Help, Option dan exit
5. Game dirancang untuk dimainkan singel player.
6. Game ini dimainkan secara *offline*.
7. Software yang digunakan Adobe Flash CS3 serta ActionScript 2.0 dan Adobe Photoshop sebagai pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Skrripsi ini bertujuan untuk merancang dan membuat sebuah *game* yang bertemakan Herding Sheep into Cage.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah

1. Bagi AMIKOM

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*.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Studi kepustakaan yaitu merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari sumber yang berhubungan dengan buku – buku *game* dan situs *web*, semua itu merupakan dasar pengembangan penulisan skripsi ini.
2. Analisis data merupakan perencanaan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat.
3. Perancangan yaitu merupakan konsep *game* yang akan dibuat seperti background, desain dan suara.
4. Implementasi yaitu membuat *game* dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS3 serta mengimplementasikan ActionScript.

5. Pengujian yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang digunakan agar tidak terjadi error. Dan hasilnya harus benar – benar sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang definisi *game*, sejarah *game*, jenis *game* (*genre*), elemen- elemen *game*, kriteria *game* yang baik, perangkat lunak yang digunakan, tahap pembangunan aplikasi *game*, teori analisis- sistem *game*, teori perancangan *game*, unit testing.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan *game* berdasarkan spesifikasi *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembuatan *game* dan pembahasan program, hasil uji coba dan pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *game* dan memberikan saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan *game* dimasa yang akan datang.

