

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 pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan di sekolah dan lain-lain. Selain beristirahat, sebagai salah satu alternatif termurah untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi struktur 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. Teknologi *game* memiliki tampilan grafis yang semakin menarik, tampilan 3 dimensi dan tampilan android mendominasi *game-game* di dunia, tetapi *game* 2 dimensi juga masih banyak diminati *gamers* karena lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana. *Game* 2 dimensi saat ini ditunjang dengan grafis yang semakin menarik. *Game-game* 2 dimensi dengan format flash di dunia maya merupakan *game* 2 dimensi yang paling diminati. Kelebihan *game* berformat flash adalah karena *game* ini relatif ringan jika dijalankan,

tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, dan memiliki tampilan yang relatif menarik.

Penguin adalah hewan akuatik jenis burung yang tidak bisa terbang dan secara umum hidup di belahan bumi selatan dan tidak ada di Indonesia, Penguins memiliki karakter yang lucu, menarik, dan menggemaskan, jadi disukai oleh rata-rata kalangan anak-anak hingga remaja.

Atas dasar itulah penulis berminat membuat *game* dengan tampilan 2 dimensi menggunakan Flash. Maka penulis mengambil judul skripsi "*Game The Emperor's Penguins*" yang diharapkan dapat menghasilkan *game* yang menarik dan menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat *game emperor's penguins* dengan flash?

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini terdiri dari 4 level
2. Jenis *game* yaitu *side scrolling*
3. *Game* ini bersifat Single player Input navigasi berupa *keyboard*.

4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. Action Script 2.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game The Emperor's Penguins* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat *game flash*.
2. Sebagai media hiburan bagi para pemain *game* ini
3. Mengasah kemampuan berfikir, konsentrasi bagi para pemain *game*

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Menentukan *Genre Game*

Pertama kali memikirkan *Genre game* apakah yang akan dibuat. Pemilihan jenis *game* yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mudah dan cepat dalam pembuatannya.

2. Menentukan *Tools*

Menentukan *tools* yang akan digunakan. Ini bagian yang paling penting, dengan apakah kita akan membuat *game* tersebut. Misalkan menggunakan *software* tertentu untuk mempermudah proses pembuatan *game* yang dikehendaki.

3. Menentukan *Gameplay*

Gameplay adalah sistem alur *game* tersebut, mulai dari menu, area permainan, *game over*, *story line*, *Mission succes*, *mission failed*, cara bermain, dan sistem lain yang harus ditentukan. Buatlah *gameplay* yang mudah dipahami maupun dimainkan oleh para penggunanya.

4. Menentukan Grafis

Penjelasan tentang grafis yang akan digunakan. Jenis grafis dibagi menjadi 3, yaitu grafis jenis kartun, semi realis, dan realis. Pilihlah jenis grafis yang sesuai dengan kebutuhan *game* yang ingin dibuat.

5. Menentukan Suara

Suatu *interface* atau tampilan akan tampak membosankan tanpa adanya suara. Pemilihan suara haruslah sesuai dengan bagian – bagian

dari *game* tersebut. Misalkan untuk *mission succes* pastilah berbeda dengan *mission failed*, *shoot*, dan bagian lain. Ada tipe suara yang bersemangat untuk jenis bagian yang sukses, serta ada jenis suara yang terdengar seperti nada kekalahan. Pilihlah suara yang tepat dan sesuai, agar *game* yang dihasilkan bisa menarik.

6. Menentukan *Timeline*

Melakukan perencanaan waktu akan membuat proses pembuatan *game* lebih terorganisir. Karenadengan jadwal atau waktu yang sudah ditetapkan, pembuat *game* bisa menargetkan waktu yang menjadi *deadline* agar tidak mengganggu proses atau urutan lain.

7. Pembuatan

Sudah adanya persiapan yang matang, memudahkan pembuatan *game* untuk segera membuat *game* sesuai dengan waktu yang sudah dikehendaki.

8. Publisng

Ketika sudah sesuai dalam segala proses pembuatan *game*, publish *game* menjadi *setup* jika *game* harus diinstall terlebih dahulu sebelum dimainkan atau publish menjadi *.exe* jika *game* dapat langsung dimainkan tanpa harus menginstallnya terlebih dahulu, metode mempublish tergantung dengan *tools* yang digunakan untuk memproses pembuatan *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan *game The Emperor's Penguins* seperti Adobe Flash CS3 dengan ActionScript.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan rancangan *game The Emperor's Penguins* yang akan dibuat penulis.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.