

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin pesat berkembang. Aplikasi *game* saat ini menjadi alternatif hiburan di semua lapisan masyarakat tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online*. Banyak perusahaan-perusahaan yang membawa *game-game* bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau *genre* aplikasi *game* juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi *game* yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata. *Game* juga merupakan salah satu aplikasi yang berada didalam komputer yang digunakan untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Ada berbagai macam jenis *game* antara lain *game shooting*, *game adventure*, *game strategy*, *game kartu*, *game puzzle* dan lainnya. Salah satu jenis *game* yaitu *game puzzle*. *Game puzzle* merupakan *game* sederhana yang memiliki peranan penting yaitu memotivasi pemain untuk melatih kesabaran dan ketelitian. Dibutuhkan konsentrasi dalam memainkan *game* jenis ini. *Game puzzle* sangat baik untuk melatih kemampuan penglihatan pemain.

Salah satu contoh *game puzzle* adalah *game the hidden creatures*. *Game* ini termasuk *game puzzle*, suatu *game* dengan satu user. *Game* ini dibuat untuk mencari objek yang tersembunyi diantara beragam objek lain yang permainannya akan dibatasi dengan waktu. Pemain harus cermat dan teliti dalam melihat objek tersembunyi yang berada didalam gambar. Pembuatan aplikasi *game* akan dibahas dalam laporan pembuatan skripsi dengan judul “*Analisis dan Pembuatan Aplikasi Game The Hidden Creatures*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana membuat *game puzzle the hidden creatures* menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah aplikasi *game the hidden creatures* ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* ini dimainkan dengan satu user (*single player*).
2. Objek yang tersembunyi berupa binatang.
3. Cara memainkan *game the hidden creatures* ini hanya menggunakan mouse.
4. Masing-masing level pada *game the hidden creatures* ini dibatasi oleh waktu.
5. Tampilan gambar pada *game the hidden creatures* ini masih berbentuk dua dimensi (2D).
6. *Game the hidden creatures* ini ada 3 level dengan waktu yang berbeda.
7. Pemain dapat melihat nilai tertinggi (*highscore*).

8. Pemain dapat melihat petunjuk permainan.
9. Pemain dapat mengatur volume musik latar, suara efek dan tampilan fullscreen pada tombol pengaturan.
10. *Game* dapat menampilkan score pada akhir permainan.
11. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia.
12. Pengguna (*user*) aplikasi *game* ini yaitu masyarakat yang sudah mampu mengoperasikan komputer.
13. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman Action Script 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi *game* the hidden creatures yang menghibur;
2. Menghasilkan *game* yang dapat digunakan sebagai media belajar anak;
3. Syarat kelulusan program studi Strata I (S1) serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di STMIK AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari *game* the hidden creatures ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan hiburan kepada pemain saat lelah dan menghilangkan kejenuhan.
2. Meningkatkan ketelitian dan kesabaran pemain.
3. Meningkatkan kemampuan melihat objek yang tersamarkan atau kurang jelas.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu :

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan Skripsi penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan game the hidden creatures menggunakan flash, dasar teori, konsep dasar *game*, pengertian *game*, sejarah perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, perangkat lunak yang digunakan, metodologi pengembangan multimedia, *flowchart* dan *storyboard*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan analisis dan perancangan aplikasi *game* the hidden creatures yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan *game*, konsep *game*, perancangan diagram alir (*flowchart*), perancangan *storyboard*, perancangan struktur navigasi, serta pengumpulan bahan (*material collecting*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini mengutarakan implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, penggabungan, penyisipan script, manual program dan pengujian hasil sistem serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat yang kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.

