

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adobe flash merupakan sebuah software yang banyak digunakan saat ini, terutama digunakan beberapa game online yang dipasang di sebuah web. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player, sehingga game dengan adobe flash dapat dimainkan secara online. Software ini memiliki keunggulan dalam adobe flash bisa bebas bermain dengan desain. Image/gambar dalam adobe flash sendiri berbasis vektor sehingga tampilan gambar sangat halus.

Hampir semua orang bermain game, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Masuknya game-game luar menyebabkan budaya-budaya yang ada di dalamnya ikut terserap ke para pemain game. Sebagai contoh, anak-anak dan remaja kita lebih mengenal dan mengidolakan para superhero impor seperti Robin Hood, Superman dan Hercules. Padahal budaya bangsa kita sendiri memiliki banyak superhero yang lebih hebat dan lebih dapat diteladani daripada mereka. Para superhero kita menjadi kurang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Tokoh Robin Hood lebih dikenal sebagai jagoan memanah daripada Arjuna, yaitu tokoh pemanah dalam pewayangan jawa yang merupakan salah satu ksatria pandawa.

Jika Hal ini dibiarkan bukan tidak mungkin anak-anak kita nanti tidak akan tahu siapa itu Arjuna, Gatot Kaca dan tokoh lainnya. Oleh karena itulah saya

bermaksud membuat game berjudul "MEMBANGUN GAME ARJUNA MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT PADA ADOBE FLASH" dengan mengangkat cerita salah satu jagoan terpopuler dalam dunia pewayangan, yaitu Arjuna. Selain sebagai syarat kelulusan, semoga game ini dapat membantu melestarikan budaya nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan memperkirakan masalah yang muncul, maka penulis membuat Rumusan masalah dalam perancangan dan pembuatan game ini yaitu bagaimana membuat game Arjuna dengan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam perancangan dan pembuatan game ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun game arjuna dengan menggunakan Adobe Flash.
2. Game yang disajikan berupa game 2D.
3. Game berjenis petualangan dengan 3 level.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Menciptakan game yang khas dari negara Indonesia.
2. Menumbuhkan rasa cinta dan bangga pada budaya Nusantara, khususnya cerita pewayangan.
3. Melestarikan budaya bangsa agar tidak diakui oleh negara lain.
4. Menghibur sekaligus mengambil pelajaran dari cerita perjalanan hidup tokoh Arjuna.
5. Bertujuan sebagai syarat lulus jenjang strata 1 teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman membuat game.
2. Menambah pengetahuan terhadap budaya bangsa.
3. Lebih memahami software flash.

Manfaat penelitian bagi pembaca adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah kecintaan terhadap bangsa Indonesia.
2. Diharapkan dari penelitian ini agar tidak melupakan budaya Indonesia.
3. Memberikan wawasan baru bahwa game bukan hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai media untuk mengetahui dan mempelajari cerita pewayangan.

1.6 Metode Penelitian

Tahap-tahap yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu:

a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi secara lengkap kemudian dianalisis.

b. *System and software design*

Setelah apa yang dibutuhkan selesai dikumpulkan maka dibuat perancangan untuk aplikasi yang dibuat.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian menggunakan software flash kemudian dilakukan pengujian apakah sudah bekerja dengan baik.

d. *Integration and system testing*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sistem berjalan, aplikasi harus sesuai dengan kriteria dan persyaratan pengguna perangkat lunak. Selanjutnya, aplikasi diujikan kepada beberapa responden untuk menilai apakah sistem sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan.

e. *Operation and maintenance*

Mengoperasikan program, melakukan pemeliharaan dan perbaikan yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan menjelaskan tentang definisi dan sejarah perkembangan game. Menjelaskan tentang sejarah adobe flash, syarat/element sebuah game, jenis/genre game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab III dijelaskan mengenai latar belakang cerita, detail dari game yang dibuat, pembuatan game dengan menggunakan software Adobe Flash mulai dari membuat desain sampai padapenggabungan semua komponen.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV akan menyajikan data-data hasil percobaan yang telah dibangun dan bagaimana perancangan yang telah dibangun pada bab III

diimplementasikan dengan dengan perangkat lunak adobe flash professional.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

