

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini pengembangan teknologi semakin meningkat tajam, tak terkecuali dalam dunia game, seperti yang kita ketahui game merupakan aplikasi yang memiliki prospek yang luar biasa, Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, banyak peluang yang ditawarkan di industri game, yang salah satunya adalah perancangan game.

Game banyak di gunakan sebagai media pembelajaran atau hanya sekedar penghilang kejenuhan. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang banyak, baik itu muda ataupun tua. Salah satu game yang cukup digemari oleh penguana game saat ini adalah mini game, sebab program yang ringan, tanpa perlu menginstall banyak software dan memakan banyak waktu, contohnya game tersebut adalah game flash.

Pada dasarnya flash merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, namun flash juga bisa kita gunakan untuk membuat website, game dan lain sebagainya. Flash juga memiliki sarana image editing program, format file yang dihasilkan flash berbasis vector, hal ini yang menyebabkan file animasi yang dibuat dengan flash memiliki kualitas gambar yang cukup bagus. disamping itu keinginan dari putra putri Indonesia yang ingin mengapresiasi ide mereka dalam sebuah game buatan mereka sendiri, dapat dipermudah dengan menggunakan flash.

Ide yang ingin di tuangkan dalam pembuatan game ini yaitu pemberantasan korupsi. Seperti yang sering kita lihat di televisi kasus-kasus korupsi yang banyak merugikan rakyat Indonesia, baik itu kasus dengan skala kecil maupun besar. Dengan di dasari oleh peristiwa tersebut perlu adanya tindakan dari rakyat Indonesia. Meskipun tidak langsung terjun dalam kasus tersebut, setidaknya dengan bermain game berburu koruptor dapat menanamkan kepedulian kita untuk memberantas korupsi.

Sifat korupsi dalam game di lambangkan dengan Tikus Zombie. Sifat dari koruptor yang seperti Tikus yang rakus dan meskipun telah di binasakan akan tetap hidup seperti Zombie. Game ini secara detail menceritakan Gatot Kaca yang berpetualang mencari dan memburu koruptor yang di dalam game dilambangkan sebagai tikus zombie yang menggunakan jas. Tikus-tikus tersebut sebenarnya adalah manusia, namun berubah karena terkena Virus yang disebut dengan virus "Korupsi". Virus tersebut ditularkan dari Big Bos, Misi dari gatot kaca adalah mencari dan membinasakan Big Bos.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dilihat masalah yang dapat dirumuskan yaitu, bagaimana membangun dan merancang sebuah game flash yang menarik dan lebih menantang dengan kesulitan yang bertambah di setiap levelnya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Game yang dibuat merupakan game berbasis flash.
2. Keseluruhan dalam permainan game hanya memiliki 5 level.
3. Pembuatan game menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 2.0.
4. Game merupakan Single Player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Untuk mengembangkan kemampuan berkeaktivitas di tengah perkembangan dunia game saat ini.
3. Untuk memberikan variasi game karya anak Indonesia yang nantinya dapat memberikan dampak positif.
4. Game ini menceritakan tokoh gatot kaca yang memerangi sifat korupsi yang digambarkan dengan tikus zombie, mengingat pengguna game rata-rata adalah usia dini dan remaja, dengan ide demikian di harapkan pengguna atau player terbiasa untuk memerangi korupsi.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis :

Menjadi tolak ukur pengetahuan dan kemampuan dalam membangun sebuah aplikasi game yang nantinya sebagai bekal dalam dunia kerja tentunya dalam bisnis game.

2. Bagi masyarakat

Sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran stress serta dapat memberikan Inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat game.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah Metode Studi Pustaka yaitu mengumpulkan data-data atau materi dari internet maupun buku yang berhubungan dengan pembuatan game flash, pembuatan karakter dan juga pengkodean yang menggunakan *ActionScript 2.0*

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan dari tiap-tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan yang membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan, manfaat, metode penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan game secara detail, berupa definisi - definisi game, komponen-komponen game yang diperlukan, macam atau jenis-jenis game, sejarah dan tahap-tahap pembuatan game. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan game atau untuk keperluan pengembangan game.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap game yang di usulkan, analisis kelayakan game yang di usulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), hipotesis dan bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu diterima atau sebaliknya.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada.