

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan perangkat lunak *game* (permainan) yang ada dewasa ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Semakin pesatnya perkembangan *game* tak terkecuali di Indonesia. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia. Perkembangan *game* saat ini dapat dilihat baik dari segi grafik maupun jenisnya. Meskipun saat ini banyak sekali beragam *game* di sekitar kita, namun setiap jenis *game* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

Memainkan *game* di komputer memang sangat menyenangkan. Namun demikian, akan lebih menyenangkan lagi bila berhasil membuat *game* dan kemudian melihat orang lain memainkannya. Pada dasarnya *game* diciptakan sebagai sarana hiburan saja tetapi akan lebih baik jika *game* diciptakan sebagai sarana belajar supaya anak-anak bisa lebih kreatif dalam berfikir.

Flash merupakan program animasi vektor yang dapat menghasilkan animasi yang lebih interaktif. Flash salah satu Software untuk membuat animasi yang berfungsi menyatukan berbagai media seperti image, video, audio,

dan teks, yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan animasi yang menarik.

Dari banyak game yang ada, masih didominasi oleh karakter-karakter dari luar seperti Amerika dan Jepang. Maka dari itu pada penulisan skripsi ini penulis akan membuat game "Beternak Ayam" yang di harapkan dapat sedikit mengangkat tokoh dan karakter game yang sesuai dengan budaya rakyat Indonesia.

Dalam skripsi ini diambil judul game **Pembuatan game "Beternak Ayam" Menggunakan Adobe Flash CS3**. Game ini sebagai awal pembuktian anak negeri mampu membuat dan berkreasi dalam mengembangkan game. Dalam grafis tidaklah sempurna seperti Poin Blank, Playtation3, namun dengan mengkonsep permainan yang menarik, game juga bisa di gemari para pemainnya.

Game ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda di setiap levelnya, dimana semakin tinggi level maka tingkat kesulitannya pun semakin besar. Penulis berharap game yang akan dibuat ini dapat menghibur sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan budaya dan karakter rakyat Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game edukasi yang bertema "**Beternak Ayam**" yang menarik dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Game memiliki 3 level kesulitan. Tingkat kesulitan game ditentukan oleh banyaknya telur dan ayam yang dijual dalam waktu tertentu.
- b. Software yang digunakan untuk aplikasi game adalah Adobe Flash CS3 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS3.
- c. Edit suara objek agar lebih maksimal menggunakan Adobe Audition 3.0
- d. Game di mainkan single player.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Dapat membuat game edukasi yang dapat dinikmati oleh semua pecinta game.
2. Menambah pengetahuan penulis dalam membuat dan merancang sebuah game.
3. Menciptakan hasil karya dengan media game untuk menumbuhkan rasa kreatifitas.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Dijadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas khususnya dalam bidang game.
2. Sebagai bahan latihan dalam mengenal software Adobe Flash CS3 yang diharapkan seseorang mampu untuk membuat game sendiri.

### 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya :

##### a. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

##### b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### c. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan pihak-pihak dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

#### 2. Metode Pengamatan

Yaitu, mengamati dan mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan aplikasi yang tersedia atau dapat diperoleh dari berbagai sumber.

#### 3. Proses Desain

Penulis melakukan pembuatan desain untuk proses *user interface* program tersebut.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi dan pengujian dari hasil desain yang telah dibuat.

### 1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan disusun secara sistematis ke dalam lima bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

## 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang konsep dasar multimedia, konsep dasar game, serta perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Beternak Ayam".

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang dilakukan dalam pembuatan game "Beternak Ayam".

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game "Beternak Ayam".

## 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.