

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan game khususnya memang belakangan ini sangat pesat sekali. Game-game seperti game online dan game offline. Secara umum game merupakan sebuah aplikasi yang mensimulasikan kehidupan manusia kedalam perangkat lunak, dan seolah olah user yang memainkan masuk kedalam dunia game tersebut. Game juga merupakan salah satu pilihan yang populer untuk melepas waktu senggang. Sebagai media untuk melepaskan penat pikiran karena seharian bekerja atau belajar. Game juga memiliki dampak positif dan negatif buat para pemain nya. Banyak game yang dapat memberi manfaat bagi penggunanya dan juga dampak buruk seperti game yang berbau pornografi dan kekerasan.

Ada banyak jenis game dan software yang digunakan untuk membuat game juga macam-macam, seperti : Adventure Maker, 3D Game Studio, adobe flash, dan sebagainya. Dan adobe flash CS3 yang akan penulis gunakan untuk membangun game berjenis side scrolling. Semuanya dapat dilakukan di adobe Flash CS3 dari animasi, audio dan scrip semuanya dilakukan oleh software ini. Sehingga software ini sangat efisien dalam banyak hal. Disini Penulis mencoba merancang pembuatan game "Petualanga Si Argo". Game petualangan si argo merupakan game berjenis side scrolling. Didalam game tersebut user/pengguna memainkan single player saja yaitu karakter utama tersebut. Game ini terdiri dari

3 level yang setiap levelnya memiliki rintangan yang berbeda-beda dan semakin menantang.

Cara bermain game ini adalah menggunakan arah pada keyboard yaitu ke atas, bawah, kiri, dan kanan. User harus mampu melewati halang rintangan yang disajikan pada game tersebut untuk bisa melanjutkan ke level berikutnya.

Game ini merupakan fun game. Untuk memberi hiburan pada user yang memainkannya. Game ini dibuat menggunakan adobe flash CS3 dan adobe photoshop CS3 sebagai penghasil desain/grafiknya. Dengan begitu user tidak terbebani oleh kapasitas yang terlalu besar atau grafik yang terlalu berat. Semua komputer/netbook, tablet PC, dan Handphone/Ponsel dengan OS windows XP/7 dan juga android tidak mengalami masalah untuk memainkan game ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana membuat Game "Petualangan Si Argo" berbasis flash menggunakan Adobe Flash CS3?

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya game yang akan dibahas maka penulis akan membatasi. Semuanya sebatas :

1. Game dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3, dan Adobe Photoshop CS3
2. Penulis tidak membahas software lain, selain Adobe flash CS3 dan Adobe Photoshop CS3. Walaupun penulis menggunakan software lain dalam pembuatan game.
3. Game yang dirancang dimainkan secara single player.
4. Game bertipe 2 dimensi.
5. Game ini terdiri dari 3 level.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menghasilkan game berjenis adventure berbasis flash.
2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Dapat menerapkan Pengetahuan yang didapat. Selama mengikuti proses belajar di STMIK amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh matakuliah komputer grafis dan multimedia.
4. Dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkaya varian game flash yang beredar.
2. Game ini dapat membantu melatih konsentrasi otak pemain.
3. Memberikan hiburan pada pemain.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia. Tahap dari metode ini yaitu:

### 1. Concept (konsep)

Tahap concept (konsep) 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. Design (perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

### 3. Material Collecting (pengumpulan bahan)

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. Assembly (pembuatan)

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

#### 5. Testing (pengujian)

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. Distribution (distribusi)

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.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang definisi game, jenis-jenis game, metodologi pengembangan game, dan software yang digunakan dalam pembuatan game tersebut.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan game.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk game project berupa Beta testing dan blackbox testing.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.