

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini menyebabkan kebutuhan akan teknologi yang semakin besar, tidak hanya dalam pekerjaan, dalam dunia hiburan pun sekarang ini teknologi juga sangat berperan, mulai dari film, musik dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game. Video game atau yang sekarang ini lebih sering disebut game saja, jenisnya semakin bervariasi sejalan dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Jika dahulu orang hanya mengenal Tetris maka sekarang ada puluhan ribu game dengan jenis yang bermacam-macam di dalam dunia ini. Perkembangan game saat ini berkembang pesat. Saat ini game tidak hanya dimainkan di komputer, yang hanya bisa dimainkan dengan teman yang kita kenal saja tetapi saat ini sudah banyak game di dunia maya atau yang sering kita sebut dengan game on-line yang bisa dimainkan bersama-sama dengan jarak yang tidak terbatas.

Bermain game adalah suatu kegiatan yang disukai disemua kalangan termasuk anak-anak. Dari game kita bisa menyampaikan pesan yang positif terhadap pemain sehingga pemain selain terhibur juga mendapatkan suatu pembelajaran didalam pesan yang tersampaikan dari game tersebut. Oleh karena itu penulis terpikir untuk membuat *game* yang

bisa memberikan pesan positif dengan genre *Arcade* menggunakan *software* Adobe Flash CS4. Penulis dalam penelitiannya akan membangun skripsi dengan judul “Perancangan Game Trash Finder Menggunakan Adobe Flash”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat sebuah game menggunakan Adobe Flash CS4?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dibuat suatu batasan masalah agar permasalahan yang dihadapi dapat lebih terarah serta dapat dicapai suatu pemecahan masalah yang optimal. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Jenis game adalah *Arcade*.
2. Game ini dirancang untuk permainan *single player*.
3. Game ini dapat dimainkan semua umur khususnya anak-anak.
4. *Software* utama yang digunakan adalah Adobe Flash CS4 dan menggunakan sistem operasi Microsoft Windows 7.
5. Game dimainkan secara *offline*.
6. Game terdiri dari 6 tingkat kesulitan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Guna membuat game yang bersifat menyenangkan atau hiburan dan juga memberikan pesan yang positif terhadap pemain.
2. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata I di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Menambah koleksi aplikasi game buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana belajar pembuatan game.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi ilmu pengetahuan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu di bidang informatika.
2. Bagi penulis
Mengaplikasikan, menguji dan mengukur kemampuan (*skill*) serta ilmu yang telah diberikan selama menuntut ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta ke dalam menciptakan suatu aplikasi.
3. Bagi sekolah tinggi
Bagi pihak akademik secara tidak langsung dapat memberikan referensi sebagai dimensi intelektual yaitu laporan yang dibuat penulis

dapat dijadikan sebagai penambahan pustaka AMIKOM Yogyakarta dan diharapkan bermanfaat di kemudian hari.

4. Bagi masyarakat

Dapat memberikan permainan elektronik yang bisa dimainkan dan dinikmati oleh orang lain (*gamers*).

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis lakukan dalam mengerjakan skripsi ini melalui beberapa tahap berikut :

1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini yaitu studi literatur dan wawancara.

2. Pengujian dan Analisis

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game.

Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

3. Perancangan

Perancangan desain game yang meliputi flowchart game, perancangan proses, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan rincian game.

4. Implementasi

Digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembuatan game.

5. Pemeliharaan

Digunakan untuk menentukan pemeliharaan dan pengembangan selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap isi yang terkandung dalam laporan. Oleh karena itu, laporan ini terbagi atas beberapa bab, yang mana antara bab satu dengan bab yang lainnya saling berkaitan.

Sistematika penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian game, sejarah game, tipe-tipe game, protokol komunikasi, pembuatan game dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan tentang analisis sistem, latar belakang cerita, rincian, flowchart, perancangan karakter, perancangan level dan desain antarmuka game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba sistem dan program.

BAB V PENUTUP

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

