

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game era ini mempunyai prospek yang besar. Banyak orang yang suka bermain *game* demi menghilangkan waktu penat ataupun saat mempunyai waktu luang. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan untuk melatih memecahkan masalah dengan cepat dan tepat karena game dalam game terdapat konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game Hangman yang merupakan salah satu contoh permainan yang berhubungan dengan mengasah daya pikir dan menambah wawasan global. Hangman merupakan jenis permainan menebak kata. Hangman adalah permainan dimana akan menebak sebuah kata rahasia. Pemain hanya mengetahui jumlah huruf pada kata berdasarkan jumlah ruang kosong yang tersedia untuk ditebak. Hangman dapat menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa.

Dan berdasarkan alasan diatas maka penulis memilih judul "Membuat game Hangman (Secure Your Friend) menggunakan Adobe Flash yang disertai dengan versus mode. Yang diharapkan memberikan jawaban serta menambah pengetahuan dalam hal tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

Bagaimana merancang dan membangun game menebak kata Hangman “Secure Your Friend” Menggunakan Adobe Flash.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan, untuk mendapatkan hasil yang baik dan jelas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, meliputi :

1. Game ini bergenre puzzle dan quiz.
2. Game ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS6 dan action script 2.0.
3. Game ini dapat dimainkan oleh anak-anak 7 tahun keatas.
4. Game ini bertipe single player.
5. Game ini dibangun untuk pengguna laptop/desktop.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun sarana yang dapat memberikan kejelasan tentang bagaimana cara kerja game Hangman “ Secure Your Friend”.
2. Membangun game yang dapat mengasah kemampuan otak pemain.

1.5 Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi penulis
 1. Sebagai pengetahuan baru dalam Bahasa pemrograman *ActionScript*.
 2. Memperkenalkan game *Hangman “Secure Your Friend”*.

3. Memahami konsep versus mode dalam game *Hangman*.
2. Manfaat Bagi Masyarakat.
 1. Dapat dijadikan media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris kepada pemain dalam permainan *Hangman*.
 4. Memberikan referensi baru bagi mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Mencari informasi baik berupa teks atau video yang berkaitan dengan proses pembuatan game *Hangman* di Adobe Flash untuk digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan.

2. Analisis dan Perancangan

Penulis melakukan analisis dari *game-game* yang sudah ada sebagai referensi untuk melakukan perancangan *flowchart* sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

2. Analisis Masalah.

Penulis akan menentukan tujuan dan spesifik dari spesifikasi *game* dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung maupun

yang tidak mendukung dalam mencapai tujuan sesuai apa yang dibutuhkan pada kondisi yang ada saat ini.

3. Perancangan / Konsep.

Dalam fase perancangan / konsep, developer akan merumuskan ide-ide dasar terkait latar belakang pembangunan sebuah *game*, cerita utama, spesifikasi karakter, genre *game*, jenis art yang digunakan, platform yang akan dituju, dimensi *game* yang akan dibuat sampai skema monetisasi *game* yang akan digunakan (jika ada). Acuan dari fase ini adalah Game Document Design (GDD) yang akan menjadi acuan utama dalam proses pengembangan selanjutnya.

4. Pembuatan / Produksi.

Game design dan *prototype* yang ada pada perancangan / konsep disempurnakan pada proses pembuatan / produksi. Artinya, tahap ini memiliki fokus pada menerjemahkan rancangan *design game*, *concepy art*, dan aspek-aspek lainnya menjadi unsur penyusun *game*. Tahap ini berkaitan dengan *asset creation*, *programming* dan *integration* antara *asset* dan *code source*.

5. Testing / Percobaan.

Sesuai dengan namanya, *testing* merupakan pengujian terhadap *prototype build*. Pengujian ini dilakukan oleh *internal developer* untuk melakukan *usability test* dan *functionality test*.

6. Beta

Saat game selesai dibuat, belum berarti *game* tersebut akan diterima oleh masyarakat. *Eksternal testing*, dikenal dengan istilah *beta testing* dilakukan untuk menguji keberterimaan *game* dan untuk mendeteksi *error* dan keluhan yang dilemparkan oleh *third party tester*. *Beta* berada diluar *production cycle*, tetapi hasil dari *testing* ini berpotensi menyebabkan tim mengulangi *production cycle* lagi.

7. Release

Game yang sudah selesai dibuat dan lulus *beta testing* menandakan *game* tersebut siap untuk dirilis ke public. *Release* adalah tahap dimana *final build* dari *game* resmi dirilis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori tentang *Adobe Flash* ataupun *ActionScript* dan penjelasan tentang hal-hal yang terkait dengan pembuatan *game* “Hangman ‘Secure Your Friend’” serta penjelasan tentang beberapa *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis *game* yang akan dibuat, baik berupa *model user interface*, kebutuhan perancangan *game* yang diperlukan cara bermain *game* “Hangman ‘Secure Your Friend’ ”, dan gambaran umum perancangan program seperti alur / *flowchart* yang dibutuhkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai proses pembuatan *game* “Hangman ‘Secure Your Friend’ “ dengan menggunakan *software* pendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.