

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini yang namanya game sudah merasuki jiwa anak bangsa. Lihat saja rental play station dan warnet-warnet yang menawarkan game online bertebaran ke kampung-kampung, bahkan daerah-daerah terpencil. Game dibuat untuk digunakan sebagai sarana untuk menghibur diri saat penat maupun saat stres.

Pembuatan game sendiri tidak bisa dikatakan mudah, karena harus mampu menguasai setidaknya bahasa pemrograman maupun instruksi yang digunakan dalam software. Banyak instruksi-instruksi yang digunakan untuk menambahkan mutu dan tingkat kecanggihan dari game. Semakin sulit game tersebut maka instruksi yang digunakan semakin banyak. Tidak banyak orang yang dapat membuat game maupun mengerti tentang game, kebanyakan orang hanya menikmati game dan hanya mampu menikmatinya saja.

Perkembangan game sangat erat kaitannya dengan teknologi. Karena teknologi merupakan salah satu komponen kebudayaan. Teknologi menyangkut cara-cara atau teknik memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi muncul dalam cara-cara manusia mengorganisasikan masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan, atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian.

Akhir-akhir ini banyak budaya kita yang secara langsung atau tidak langsung telah diambil oleh negara lain, hal ini menandakan berkurangnya kepedulian terhadap kelangsungan budaya sendiri. Berhubungan dengan masalah tersebut, maka Tugas Akhir yang akan penulis buat bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme dan mengenalkan budaya pada masyarakat luas.

Untuk itu penulis membuat sebuah game dengan cerita tokoh pewayangan yaitu *Gatot Kaca Melawan Penjajah*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi game yang menarik dan menantang pengguna dalam memainkannya?
2. Bagaimana membuat tampilan game yang tidak membosankan untuk dimainkan?
3. Bagaimana membuat storyboard game yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik permasalahan, batasan masalah dalam laporan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Hanya membahas pembuatan game Gatot Kaca melawan penjajah guna meningkatkan rasa nasionalisme dan kebudayaan bangsa.

2. Game ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS5.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini mempunyai beberapa tujuan antara lain:

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan Diploma III Program Studi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dan dipelajari selama menempuh pendidikan pada Diploma III Program Studi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini mempunyai beberapa manfaat antara lain :

- a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan dan sebagai sarana dalam mengembangkan ilmu tersebut.

- b. Bagi Akademik

Sebagai tolak ukur atas keberhasilan selama ini dalam mendidik serta membekali ilmu bagi mahasiswa sebelum masuk kedalam masyarakat yang lebih luas.

c. Bagi Pembaca

Tugas akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pembaca yang tertarik dalam pembuatan game khususnya dengan menggunakan software Adobe Flash CS5.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Dalam penulisan Tugas Akhir ini digunakan beberapa metode penelitian sebagai sarana untuk memahami objek masalah. Pemakaian metode harus dikerjakan secara cermat dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah studi yang dilakukan penulis dimana penulis mempelajari berbagai literatur termasuk dari internet tentang Adobe Flash CS5, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan langsung dari objek yang akan diteliti dan bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung objek tersebut.

c. Analisis

Analisis adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun ke dalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai takaran penulisan tugas akhir. Adapun sistematiknya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah data serta sistematika penulisan laporan tugas akhir disajikan secara terstruktur.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan laporan tugas akhir ini. Pada bab ini dibahas juga beberapa perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan game ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis untuk selanjutnya dilakukan perancangan terhadap game secara keseluruhan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini dibahas pembuatan game berdasarkan dari hasil perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan terhadap seluruh kegiatan penyusunan atau penulisan tugas akhir yang telah dilakukan serta berisi saran bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**