

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap tahun *game* semakin berkembang dengan pesat baik *game online* atau *game offline*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan. *Game* itu sendiri adalah sebuah aplikasi/*software* yang mensimulasikan kehidupan nyata manusia ke dalam sebuah perangkat lunak, sehingga user/orang yang memainkan *game* seolah-olah seperti masuk ke dalam dunia *game*. Dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik.

Ada banyak *software* yang mendukung dalam pembuatan *game*, beberapa contohnya seperti Game Maker Studio, Unreal Development Kit (UDK), IG Maker, Adobe Flash, dll. Adobe Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai membuat animasi, *website*, media belajar, *game* dan lainnya. Dalam Adobe Flash, proses menggambar, mewarnai, audio, video dan animasi dapat dilakukan sehingga sangat efisien dalam banyak hal. Saat ini sudah banyak yang menggunakan fasilitas Adobe Flash untuk membuat *game* dengan bermacam-macam genre dengan menggunakan fasilitas *Action Script* yang terdapat pada Adobe Flash. *Action Script* adalah sebuah bahasa pemrograman yang ada di Flash, yang berfungsi untuk memberikan perintah di dalam animasi flash. Dari tahun ke tahun perkembangan flash semakin meningkat, alasan utama mengapa perkembangan *game flash* yang begitu signifikan adalah

Flash Player (program yang digunakan untuk menjalankan file bertipe SWF) telah ter-install hampir 96% di internet browser, pasar game flash yang terbuka sangat lebar, dan pengembangan game flash yang relatif lebih mudah.¹

Orangutan atau mawas adalah sejenis kera besar dengan lengan panjang dan berbulu kemerahan atau coklat, yang hidup di hutan tropika Indonesia dan Malaysia, khususnya di pulau Kalimantan dan Sumatra. Maraknya perburuan Orangutan, kebakaran hutan, perdagangan Orangutan membuat populasi Orangutan kian tahun semakin memprihatinkan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat game yang mengangkat tema orangutan yang berjudul Save Orangutan. Aplikasi game menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai *software* utama dan *Action script* 2.0 serta Adobe Illustrator, Adobe Photoshop sebagai aplikasi pendukung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun game 2D bergenre *shooting* dengan tema “Save Orangutan?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi game mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

¹ Wibawanto, Wandah . 2013. *Memprogram Game Flash 3D itu Mudah*. Yogyakarta : Andi Offset. Hal 1

1. Game ini dirancang dengan genre shooting.
2. Game ini dirancang untuk single player.
3. Game ini bersifat *time limit*, dengan waktu yang disediakan setiap level adalah 1 menit.
4. Game ini berbasis dekstop.
5. Input nama hanya dapat dilakukan setelah berhasil menyelesaikan semua level.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Membuat game bergenre shooting dengan judul "Save Orangutan".
2. Sebagai media pengetahuan untuk mengenal Orangutan untuk masyarakat umum khususnya anak-anak.
3. Meningkatkan semangat para mengembang game lokal untuk lebih berkreasi dalam meningkatkan perkembangan industri game di tanah air.
4. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (strata-1) jurusan Teknik Informatika STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Dapat dijadikan hiburan dan media pengetahuan tentang Orangutan kepada masyarakat khususnya anak-anak.

2. Sebagai implementasi pengembangan materi pembelajaran.
3. Dapat dijadikan referensi atau panduan dalam pembuatan game flash secara mandiri.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Langkah awal dalam pembuatan game Save Orangutan adalah pengumpulan dan penganalisaan data. Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah :

1. Studi Literatur, yaitu pengumpulan data dengan membaca teori-teori, buku referensi, artikel, internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang berkaitan dengan skripsi.
2. Wawancara, yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan orang-orang yang berkompeten dalam bidang IT.
3. Analisis data, yaitu perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat, yaitu game Save Orangutan.
4. Perancangan , yaitu metode pembuatan rancangan dan desain objek yang akan dibuat seperti : karakter, background, serta suara.
5. Implementasi, yaitu pembuatan program dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS3.
6. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak(game) yang dibangun agar *game* bebas dari *error* dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan.

7. Dokumentasi, merupakan tahap akhir dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan informasi hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang disusun menggunakan dasar-dasar laporan ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian game, sejarah game, elemen-elemen game, tipe-tipe game, langkah-langkah pembuatan game, pengujian data, teknik pengujian data, dan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis masalah yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, serta analisis perancangan game Save Orangutan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi game secara keseluruhan yang telah dibuat mulai tahap penelitian hingga pembuatan *game* dan hasil testing aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

