

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game yang terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin bagus dan terlihat seperti nyata. Pada saat sekarang ini tampilan game 3D (tiga dimensi) mendominasi game-game yang beredar di pasaran. Adapun game dengan tampilan 2D (dua dimensi) juga masih banyak diminati oleh penggemar tersendiri. Game dengan tampilan 2D dan kebanyakan menggunakan format *flash* sangat mudah di dapatkan melalui internet.

Game (fauzi adi rafrastara,2009) merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. Game termasuk salah satu cara untuk membuat seseorang mengisi waktu luang mereka dengan bersantai memainkan game. jenis-jenis game sangatlah banyak. Game *flash* termasuk dalam jenis game dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan game-game lain. Terdapat berbagai macam jenis game *flash*. Salah satunya game *flash* berjenis *Side Scrolling*.

Game *Side Scrolling* ini dapat di katakan tipe-tipe game klasik. Salah satu ciri yang biasanya di temui untuk game-game bertipe ini, pada umumnya memiliki tampilan 2 dimensi dan karakter-karakter di dalam game tersebut dapat bergerak ke atas, ke bawah, kiri dan kanan. Contoh game berjenis *Side Scrolling* adalah game terkenal MarioBros dan masih banyak lagi.

Kelebihan game berformat flash adalah game ini relatif ringan jika dijalankan, Tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar, memiliki tampilan yang menarik, Dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya. Atas dasar itulah penulis mencoba membuat sebuah game “Petualangan Astro” berbasis Flash yang mudah untuk di mainkan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, dapat digunakan untuk mengasah kecekatan, melatih konsentrasi otak dan Mengasah daya imajinasi untuk anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada latar belakang masalah diatas, maka menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat game “Petualangan Astro” berbasis flash?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut ini :

1. Game ini di tujuan untuk Siswa Sekolah dasar
2. Game ini dirancang untuk dimainkan secara single player atau permainan tunggal
3. Game ini hanya terdiri dari 3 level permainan
4. Perangkat lunak yang digunakan yaitu:

- a. Adobe flash CS5
- b. Software pendukung lain
- c.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini:

1. Membuat game yang dapat dimainkan untuk memenuhi kebutuhan hiburan di waktu luang.
2. Penerapan dan pengembangan program yang telah di pelajari

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk user atau pemain:
 1. Menjadikan game untuk menghibur di waktu luang
 2. Mendapatkan wawasan dan pengalaman yang menyenangkan dalam memainkan game

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS5 dan penggunaan *ActionScript*.

4. Ujicoba

Pengujian aplikasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan lancar dan tidak terdapat bug(kerusakan).

5. Pemeliharaan

Menjadikan game yang dibuat tahan lama untuk waktu yang panjang.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas penyusunan skripsi ini, maka penulis mencantumkan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal pembuatan game edukatif ini. Pemaparan teori termasuk software yang digunakan.

3. BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan game hiburan, analisis kebutuhan sistem, analisis kebutuhan teknologi, analisis kelayakan dalam pembuatan game “Petualangan Astro” secara keseluruhan.

4. BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil uji coba game dan pembahasan yaitu memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

5. BAB V : Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan game ini serta saran yang berguna baik dari penulis maupun pihak lain.

