

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer saat ini sudah berkembang sangat cepat, baik dari sisi perangkat keras ataupun dari sisi perangkat lunak. Dari sisi perangkat lunak, berbagai aplikasi kini dapat diciptakan dengan mudahnya. Karena perkembangan berbagai jenis perangkat lunak yang ada. Mulai dari aplikasi web, aplikasi multimedia sampai aplikasi permainan yang kini sangat banyak diminati orang. Oleh karena itu, teknologi komputer sekarang ini sudah dapat mengatasi berbagai masalah yang ada pada saat perkembangan komputer sampai pada sekarang ini. Banyak aplikasi - aplikasi yang ada, terutama aplikasi - aplikasi permainan pada dunia komputer, seperti aplikasi permainan jenis *FPS (first person shooter)*, permainan olahraga, permainan yang bersifat petualangan (*adventure*) dan juga game yang bersifat mengasah logika kita sebagai penggunanya. Bahkan kini aplikasi permainan dapat dimainkan secara *online* melalui dunia internet yang dinamakan *game online*.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game - game 2 dimensi menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash. Game - game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau sebagai sarana belajar dan sekaligus bermain. Kelebihan game berformat flash adalah game

ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang relatif menarik, dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Atas dasar itulah maka dalam penelitian ini akan dibuat game yang bermanfaat bisa mengasah daya konsentrasi atau kecekatan seseorang, menarik, dan nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak - anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat game *Play With Mr.Owl* menggunakan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini ber-*genre* puzzle.
2. Game ini adalah game 2D (2 Dimensi).
3. Game ini terdiri dari 3 Level.
4. Parameter yang digunakan untuk naik level adalah menjawab soal dengan benar dan mengumpulkan skor sesuai yang dibutuhkan pada tiap – tiap level, yang diperoleh berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
5. Kategori game ini adalah game *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Software yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Flash CS3

b. Adobe Photoshop CS3

c. *Actionscript* sebagai script pendukung

7. Materi game berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan implementasi dalam contoh kehidupan sehari - hari.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *Game Play With Mr.Owl*.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA Jurusan Sistem Informasi.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
4. Mengembangkan keterampilan dalam bidang multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak - pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

Memperkaya koleksi skripsi dipergustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

1. Analisis

Metode menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan, kelebihan, ancaman, peluang.

2. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

3. Implementasi

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

4. Uji coba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing - masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas konsep dasar game, definisi game, sejarah perkembangan game, tipe - tipe game, tahap - tahap pembuatan game, konsep dasar flowchart dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas latar belakang cerita, perancangan, aturan permainan, genre game, rincian game dan arsitektur game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian untuk game project hanya berupa whitebox testing.

BAB V PENUTUP

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