

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan minat masyarakat dunia terhadap game begitu besar terbukti dengan maraknya pembuatan game. Menurut salah satu artikel dalam Majalah SWA edisi 4 november 2013, maraknya minat game di masyarakat menjadikan industri game menjadi sebuah industri yang sangat menguntungkan dan menjadi salah satu kontributor pertumbuhan dan perkembangan industri *Information and Communication Technology* (ITC) dunia. *Transparency Market Research* dalam laporannya menyebutkan bahwa pasar *gaming* dunia pada tahun 2011 mencapai US\$ 70,5 miliar. Dan, pada tahun 2015 nilainya diperkirakan akan mencapai US\$ 117,9 miliar. Tidak banyak dari anak SD sampai orang tua yang memiliki atau paling tidak menyimpan file/aplikasi game di dalam benda elektronik mereka (Smartphone, PC, Tablet, Laptop) yang sepertinya benda benda tersebut telah menjadi kebutuhan pokok layaknya sandang-pangan .

Jika dilihat dari kaca mata umum banyak sekali dan bahkan sudah banyak judul game yang beredar di masyarakat yang bertujuan untuk sekedar penghilang stress atau penghilang kejenuhan di kala sepi, yang tentunya sedikit banyak menjadikan seseorang membuang waktu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Berkaca dari banyaknya aplikasi game yang ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan, sebagai contoh banyak game pendidikan ataupun olahraga untuk meningkatkan hal yang baik di sisi user yaitu melatih kecerdasan berfikir dan refleksi yang dari sistem gerak manusia.

Melalui kreatifitas manusia yang tidak terbatas pada apapun seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya perkembangan atau kemajuan software pendukung untuk membuat game, baik itu menggunakan banyak bahasa pemrograman ataupun tidak.. Perkembangan teknologi yang kian cepat berdampak pada perubahan sikap dan perilaku manusia, begitupun pada proses kreatifitas. Dengan kemajuan teknologi tentunya banyak hal menjadi mudah. Selain itu juga, memberikan kontribusi yang amat besar terhadap kemajuan dan pengembangan industri game.

Melangkah lebih jauh kedalam lapisan masyarakat, pada kenyataannya game merupakan sebuah kekuatan lain yang merubah tingkat kehidupan mereka. Berawal dari melihat bagaimana anak-anak yang sedang asik berkumpul untuk menyaksikan sebuah permainan live di Televisi, sebuah acara dari Jepang (Takeshi Castle) atau dari Korea Selatan (Dream Team I & II) dimana acara reality show tersebut memaksa pemain atau orang yang mengikuti acara tersebut untuk berfikir bagaimana bisa melewati setiap rintangan yang tersedia dalam setiap tingkatan, sehingga terciptalah ide membuat game “ Strategy Of Dream Team” yang meminta user (pemain) untuk berfikir sejenak memikirkan taktik yang tepat untuk menuju ke level selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan masalah baru, yaitu bagaimana analisis dan perancangan game “ Strategy Of Dream Team” dengan kombinasi software construct 2 dan Adobe Flash CS3?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikan arah tujuan penulis agar penulis dapat lebih jelas mendefinisikan apa yang akan dibuat, tujuannya meneliti/ menganalisis, bagaimana penulis menentukan metode yang tepat untuk menyelesaikan karyanya tepat waktu dan berguna.:

1. Software pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah Construct 2 dan Adobe Flash CS3 sebagai inti dari perancangannya, sedangkan software lain semisal Adobe Audition adalah untuk membuat audio suara, Corel Draw X4 sebagai tambahan gambar yang akan dibuat secara manual.
2. Genre strategy, bagaimana user bisa melalui rintangan untuk lanjut ke level selanjutnya.
3. Game ini dimainkan oleh single player
4. Dalam proses pemain menuju kemenangan adalah dimana pemain bisa melewati 6 Level
5. Game ini di buat untuk desktop

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan dari pembuatan game “Strategy Of Dream Team” adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan Strata Satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Analisis penggunaan dalam satu proyek untuk software Construct 2 dan Adobe Flash CS3.

3. Menghasilkan game

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti

Sebagai sarana media belajar dan uji coba terhadap inovasi baru dari ribuan peluang baru dalam industri game.

2. Manfaat bagi instansi STMIK Amikom Yogyakarta

Sebagai tambahan karya dan inovasi dari mahasiswa untuk mahasiswa dan seluruh civitas STMIK Amikom Yogyakarta.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Bertambahnya pembuat game yang berjuang dan berusaha untuk membuat Indonesia tersenyum di tengah hiruk-pikuk kehidupan masyarakat masa kini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah sebagai acuan untuk penyusunan penelitian dengan cara observasi.

2. Analisis

Analisis adalah perencanaan jenis atau tipe game yang akan dibuat beserta dengan pemantapan konsep.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi desain/diagram game (alur game), perancangan interface, perancangan karakter dan sound

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam software

5. Pengujian

Dalam tahap pengujian ini sangat penting untuk menemukan kesalahan atau error yang terjadi pada aplikasi yang dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Berikut adalah uraian singkat berbagai sistematika penulisan laporan :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai pengenalan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung, dalam hal ini perancangan dan pembuatan laporan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan perancangan aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang memaparkan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

