

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang serba cepat di masyarakat memberikan prospek yang luar biasa khususnya dibidang industri game. Produk game mempunyai banyak konsumen dan pangsa pasar yang luas dari orang dewasa hingga anak-anak. Namun sayang sekali sebagian game-game yang beredar mengusung tema yang tidak sesuai dengan usia anak-anak sebagai konsumen game tersebut. Padahal masa anak-anak adalah masa pembelajaran dan tumbuh kembang anak yang yang tidak seharusnya mengkonsumsi konten-konten kekerasan seperti yang disajikan didalam game dengan genre tersebut.

Menghadirkan game dengan tema dan nuansa yang bisa diterima dengan baik oleh anak-anak adalah salah satu solusi alternatif yang bisa dilakukan oleh para pengembang game, seperti menghadirkan hewan-hewan lucu di dalam konten permainan, salah satunya adalah penguin. Penguin menjadi salah satu hewan yang banyak disukai anak-anak karena bentuknya yang lucu dan menggemaskan.

Dengan menyajikan game yang mempunyai karakter yang banyak disukai oleh anak-anak maka diharapkan anak-anak dapat memainkan game yang sesuai dengan usianya dan terhindar dari game dengan berbagai macam konten yang tidak sesuai untuk anak-anak.

Game dengan tema petualangan dan menyajikan karakter hewan penguin akan di implementasikan menjadi sebuah game “Petualangan Penguin”. Dibuat menggunakan *software* adobe flash dengan bahasa pemrograman *actionscript*. Untuk membuat suatu game yang berkualitas maka pembuatnya menggabungkan antara animasi dan logika *actionscript*. Karakter utama dan *background* dibuat menggunakan *software* Corel Draw dan adobe photoshop CS3. Kesulitan dalam pembuatan game ini diantaranya logika bahasa pemrograman *actionscript*

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat game flash “Petualangan Penguin” menggunakan Adobe Flash?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan game flash “Petualangan Penguin” antara lain :

1. Game dibuat menggunakan *software* Adobe Flash, *Actionscript* 3.0 dan Adobe Photoshop CS3.
2. Game terdiri dari 3 level.
3. Game ini merupakan Game PC.
4. Game dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
5. Game berjenis *side scrolling*.
6. Game dimainkan secara *single player*.
7. Semua Umur

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan game ini adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi game “Petualangan Pinguin” yang berjenis side scrolling berbasis flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti:
Sebagai dasar penyusunan skripsi untuk menempuh jenjang strata I, dan menjadi sarana pembelajaran untuk memahami teknik-teknik dalam membuat game flash.
2. Manfaat bagi masyarakat luas:
Sebagai sarana hiburan dan pengetahuan bagi masyarakat serta dapat melatih kinerja otak dan juga sebagai sarana untuk menghilangkan suntuk.

1.6 Metodologi penelitian

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

1. Pengumpulan Data
Pengumpulan data digunakan sebagai acuan penyusunan skripsi.
2. Analisis

Mencari referensi dari situs-situs di internet yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan pembuatan game ini.

3. Perancangan

Perancangan merupakan konsep game yang akan dibuat meliputi flowchart game, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan sound.

4. Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan penggunaan *actionscript 3.0*.

5. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung orang yang berpengalaman dalam pengerjaan game sejenis.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun berbagai sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi game, sejarah singkat perkembangan game, jenis-jenis game, elemen game, tahap pembuatan game dan software yang digunakan dalam pembuatan game flash “Petualangan Pinguin”.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam game. Model pengujian game berupa *beta testing* dan *blackbox testing*.

BAB 5 PENUTUP

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