

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* berkembang dengan sangat pesat, diberbagai Negara maju dan berkembang berlomba-lomba memberikan sebuah trobosan *game* yang untuk tujuan hiburan berubah menjadi sebuah ajang bisnis yang menggiurkan serta seiring perkembangan teknologi, *game* dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan budaya. Namun dalam perkembangannya, pemanfaatan *game* dibidang pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan. Semenjak *game* edukasi berkembang, teori pembelajaran sebagai salah satu model pembelajaran.

Saat ini Teknologi komputer berkembang sangat pesat, baik dari segi *hardware* maupun *software*. Oleh karena itu, teknologi komputer sekarang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pembuatan *game*. Namun ada beberapa faktor yang menghambat keinginan para-pecinta *game*, Karena perkembangan teknologi yang semakin cepat, maka kualitas *game* yang ada saat ini membutuhkan *hardware* dan *software* yang sangat memumpuni. Permasalahan lain yang timbul adalah, kebanyakan dari *game-game* yang dibuat komputer dengan spesifikasi yang memumpuni atau bias dibilang belum tentu dapat dimainkan di komputer dengan spesifikasi rendah pada saat itu, karena kebanyakan dari para *developer game* kesulitan membuat *game* yang bias digunakan dengan spesifikasi yang rendah. Hal ini pun dapat membuat pecinta

game yang menggunakan komputer dengan spesifikasi seadanya merasa kecewa.

Dari permasalahan diatas membuat para *developer* mencari solusi agar game yang dibuat dapat dimainkan di semua komputer mulai dari spesifikasi rendah hingga yang tertinggi. Para *developer* mencari solusi agar game yang dibuat tidak identic dengan *hardware* yang memiliki spesifikasi yang tinggi

Sebetulnya dari sekian banyaknya *genre game* yang paling digemari oleh pecinta game adalah game petualangan. Game adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Yang membedakan jenis game petualangan dari jenis game yang lain adalah permainan petualangan mempunyai daya tarik karena permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. Game petualangan biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam game petualangan, para pemain bergabung dalam satu kelompok.

Dari pembahasan diatas, penulis ingin membuat sebuah game petualangan yang berjudul Jono Adventure. dimana game ini yang mengisahkan seseorang

bernama jono yang akan berangkat menuju ke sekolah, dan memaksanya untuk melewati rintangan agar bisa sampai ke sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu, bagaimana analisis dan perancangan game jono adventure dengan platform flash.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi dalam penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game tersebut hanya dapat dimainkan di komputer.
2. Game tersebut hanya dapat dijalankan minimal menggunakan *flash player* versi 9

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat penulis di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata Satu Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

1. hasil rancangan game tersebut diharapkan dapat menjadi inspirasi.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dokumen akademik yang berguna sebagai acuan bagi sivitas akademika.

1.5.2 Metode Analists

Metode analisis yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada perancangan game tersebut, meliputi analisis terhadap masalah game yang berjalan (*compiling, debugging, running*), analisis hasil akhirnya, analisis kebutuhan game dan analisis kelayakan game.

1.5.3 Metode Perancangan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan game yang meliputi desain model interface, coding, estetika game, fungsionalitas game, dan kualitas game sendiri akan sarat muatan konten yang dibawanya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat mengumpulkan data dan masukan dalam menyusun hasil penelitian menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Observasi.

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian seperti cara memainkan game.

2. Metode Kepustakaan.

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan maupun di forum-forum yang ada di internet.

b. Langkah Penelitian

Pembuatan penelitian ini dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan penelitian dengan estimasi waktu dan tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi material maupun dari segi spiritual guna melakukan penyusunan tugas akhir.

2. Pengajuan Proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Desain Program

Desain yang dilakukan meliputi desain system dan desain grafis.

4. Uji coba Program

Uji coba Program pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika penulisan menjadi 5 Bab yang dapat memudahkan pengkajiannya, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I membahas pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, 4batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II membahas tentang konsep dasar game, dasar-dasar pembuatan game, siklus pengembangan aplikasi game yang berupa game berbasis flash dan system perangkat lunak yang akan digunakan.

BAB II : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas tentang analisis sistem, analisis perancangan game, perancangan game, dan perancangan antar muka game Jono Adventure.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV pada bab ini membahas proses implementasi game Jono Adventure, pembahasan setelah pembuatan aplikasi game, uji coba game dan pemeliharaan software game.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.