

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini perkembangan *game* sangatlah pesat, mulai dari *game mobile, console* maupun *dekstop*. Para pengembang *game* saling berlomba untuk menciptakan *game* yang inovatif, tidak membosankan dan menarik perhatian para *gamers* untuk mencoba. Hal itu berarti para pengembang *game* dituntut tidak hanya memikirkan tema atau konsep *game* saja namun juga harus memikirkan siapa target penggunaanya, apakah untuk anak-anak, remaja, dewasa, atau untuk semua umur.

Dahulu *game* dianggap hanya sebagai media permainan untuk anak-anak dan sebagai media hiburan untuk keluarga. Seiring perkembangan teknologi dan berbagai kebutuhan manusia, kini *game* mengalami perkembangan menjadi sebuah media permainan interaktif yang menghibur. Tetapi dalam perkembangannya ada masalah yang timbul yaitu *game* dianggap sebagian kalangan hanya sebagai media yang tidak bermanfaat, hanya menghabiskan waktu bahkan dianggap berbahaya untuk anak -anak. Sebenarnya asumsi tersebut tidaklah benar. *Game* dapat berperan untuk menyebarkan berbagai informasi dan pengetahuan dimana informasi dan pengetahuan dapat dimasukkan kedalam *game* sehingga pengguna selain terhibur ia juga mendapatkan wawasan. Ada banyak jenis *game* yang berkembang saat ini, salah satunya adalah *casual game*.

Casual game merupakan sebuah jenis *game* yang dimaksudkan untuk dinikmati oleh setiap orang, baik pria dan wanita, maupun tua dan muda. Dengan ini *casual game* dapat diartikan sebuah *game* yang jauh dengan permainan hantakan, kekerasan, dan kompleksitas permainan dengan berujuan untuk menarik pemain seluas mungkin dari berbagai kalangan, Fullerton (2008, p420). Sebuah penelitian yang dilakukan di Universitas East Carolina, Amerika Serikat, membuktikan bahwa *casual game* memiliki kegunaan yang lebih dari sekedar untuk menghabiskan waktu tanpa banyak berfikir. Penelitian yang dipimpin oleh Dr. Carmen Russoniello mengatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat depresi sebesar 75 % pada subjek yang bermain *casual game*. Hebatnya penurunan tingkat depresi ini bertahan satu bulan setelah bermain *game*.

Salah satu *game casual* yaitu *Burger Go!-fun cooking* dari *Snopy limited*. *Game* tersebut merupakan *game* berkonsep membuat burger. Selain *game* *Burger Go!*, masih banyak *game* berkonsep membuat burger yang lainnya. Namun, kebanyakan *game* burger saai ini hanya memberikan hiburan dan tidak banyak yang memberikan informasi ataupun pegetahuan tentang burger seperti sejarah burger, fakta-fakta tentang burger dan sebagainya, hal tersebut membuat *gamers* tidak mendapatkan manfaat lebih dari sebuah *game*.

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka didapatlah ide untuk membuat sebuah *game* dengan judul **“Rancang Bangun Game Casual “Pemesanan Burger” Berbasis Flash”** dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS5 dan didukung *actionsript 2.0*. *Game* ini merupakan pengembangan dari *game – game* membuat burger yang sudah ada

saa ini, *gamers* ditantang untuk menyelesaikan beberapa pesanan burger sesuai dengan urutan yang ada. *Gamers* akan mendapatkan hadiah berupa wawasan ilmu pengetahuan tentang burger apabila telah berhasil menyelesaikan level. *Game* ini diharapkan mampu memberikan motivasi, memberikan wawasan seputar burger, melatih kesabaran, ketepatan dan kecepatan berfikir *gamers*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan, "*Bagaimana membuat game Pemesanan Burger agar dapat menjadi media hiburan yang menarik serta sebagai media pembelajaran tentang burger untuk masyarakat umum ?*"

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan *Game Pemesanan Burger* perlu adanya batasan masalah agar tidak menyimpang terlalu jauh dari permasalahan yang ada. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Game Pemesanan Burger* dimainkan dalam mode *single player* .
2. *Game Pemesanan Burger* memiliki 3 (tiga) level, dimana pengguna (*user*) hanya mengumpulkan skor dan semua hadiah (penghargaan kepada user berupa pengetahuan tentang burger) .
3. *Game Pemesanan Burger* dibuat hanya menggunakan mouse sebagai inputannya.

4. *Game* Pemesanan Burger dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5 untuk komputer *desktop* yang berjalan pada sistem operasi Windows.
5. Untuk dapat memainkan *Game* Pemesanan Burger spesifikasi komputer minimal yang dibutuhkan yaitu *Processor* Intel Pentium 4 dengan RAM 512 Mb dan *free space* Harddisk 2 Gb.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penulisan ini adalah :

1. Merancang *Game* Pemesanan Burger dengan software Adobe Flash CS5 untuk komputer desktop.
2. Membuat *game* dengan tingkat kesulitan tinggi namun mudah untuk dimainkan sehingga menarik akan perhatian untuk terus mencoba *game* ini.
3. Membuat *game* yang bukan hanya sebagai media hiburan semata namun juga sebagai media pembelajaran tentang burger.
4. Sebagai syarat kelulusan D3 jurusan teknik informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

Manfaat penelitian bagi penulis adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan dalam membuat *game* yang menarik sebagai media hiburan dan pembelajaran.
2. Memahami lebih dalam tentang Adobe Flash CS5 dengan *Actionscript 2.0* dan Corel Draw x5.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori-teori yang telah diperoleh dibangku perkuliahan khususnya pengetahuan tentang flash.

1.5.2 Manfaat bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Manfaat penelitian bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA adalah sebagai berikut:

1. Sebagai referensi karya ilmiah bagi mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah tugas akhir.
2. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan tugas akhir.

1.5.3 Manfaat bagi masyarakat umum dan IT

Manfaat penelitian bagi masyarakat umum dan IT adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini diharapkan dapat melatih kesabaran, konsentrasi, dan juga ketangkasan dalam bermain *game*.
2. Sebagai media hiburan dan menghilangkan rasa jenuh dari aktivitas yang melelahkan.
3. Menambah berbagai macam pengetahuan tentang burger.
4. Memberikan peluang bisnis bagi para kalangan IT untuk dapat mengembangkan lebih baik lagi tentang *game casual*.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini metodologi yang digunakan antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dipecahkan, Nazir (1988:111).

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini meliputi penulisan laporan yang dikerjakan dalam akhir penelitian sebagai penjelasan dari awal proses pengerjaan, mulai dari tahap perancangan, pembuatan hingga pengujian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan metode yang digunakan dalam menganalisa data dan menjadikannya informasi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Analisis dilakukan terhadap data-data yang telah dikumpulkan dalam proses pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil analisis dari data-data tersebut akan menghasilkan *requirement* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi yang diinginkan. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini mengacu pada metode pengembangan multimedia dari Luther tahun 1994. Metode pengembangan multimedia antara lain :

1. Design Treatment (Analisis Perdesainan)

Menentukan serta menganalisa ide *game*, alur cerita, *storyboard*, *flowchart* dan desain antar muka *game*.

2. *Game Assets Development Phase* (Aset Visual dan Suara)

Membuat aset *game* yang dibutuhkan.

3. Assembly (Pembuatan)

Membangun dan mengembangkan *game* sesuai konsep yang telah dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5.

4. *Testing* (Pengujian)

Dalam Pengujian ini menggunakan yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha digunakan metode black-box. Pengujian beta digunakan untuk mengetahui tanggapan user terhadap *game*, dengan melakukan kuisisioner.

5. *Distribution* (Distribusi)

Tahapan ini dilakukan setelah *game* yang dibuat lulus uji coba dan tidak ada *error (bug)* pada *game*. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih

baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

1.7 Sistematika Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini ditulis secara sistematis dan berurutan yang diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang di gunakan sebagai sumber referensi pembuatan *game casual* "Pemesanan Burger".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, penjelasan gambar dari rancangan yang dibuat, dan analisa lain yang berkaitan dengan pembuatan *game casual* Pemesanan Burger.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, testing dan implementasinya, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**