

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu sarana atau media hiburan yang sangat diminati oleh semua kalangan, selain itu game juga dapat menjadi sarana edukasi. Perkembangan game dalam 5 tahun terakhir ini, perkembangannya semakin meningkat dengan genre yang beragam seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya game-game terbaru yang lebih kompleks, terstruktur dan lebih maju pembuatannya, seperti game yang dapat dimainkan menggunakan layar sentuh. Industri dan bisnis pengembangan game memiliki prospek yang sangat menjanjikan kedepannya, terbukti dengan perusahaan Sony, Sega yang menjadi pelopor dalam pengembangan game.

Di Indonesia ketertarikan terhadap game sangat tinggi, tapi masih tergolong sebagai konsumen game, terutama game yang berbasis LAN, online dan game konsol seperti Nintendo Wii, PS, X-Box dan lainnya. Indonesia mempunyai potensi yang besar, karena teknologi yang semakin berkembang dan harga gadget serta komputer yang semakin terjangkau. Namun tidak dibarengi dengan game developer yang masih sedikit sehingga perkembangan game disini masih berjalan lambat.

Dibalik semua itu, terdapat keinginan dari anak-anak Indonesia untuk dapat membuat game mereka sendiri, tetapi hal ini masih terkendala seperti tingkat kesulitan dalam pembuatan game memang cukup tinggi, ilmu dan masalah biaya. Padahal imajinasi, kreativitas dan inovasi anak Indonesia tidak kalah hebat dan

mampu bersaing dengan pengembang game luar negeri. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat tema skripsi dengan judul "**Pembuatan Game Balon Dorr Berbasis Flash**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat game balon dorr?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini bergenre aksi – shooting.
2. Game ini memiliki 3 level permainan.
3. Game ini dirancang untuk dimainkan 1 user.
4. Game ini berbasis desktop dan dimainkan secara offline.
5. Software yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3 dan Action Script 3.0 sebagai *script* pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan laporan skripsi ini adalah :

1. Membangun game bergenre aksi – shooting dengan nama “Balon Dorr”.
2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain adalah :

1. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan dan pembuatan game dan memberikan referensi bagi mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi.
2. Game sederhana yang dapat dimainkan pada waktu luang.
3. Melatih ketepatan serta koordinasi mata dan tangan pemain.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Studi literature, yaitu mempelajari berbagai kajian pustaka yang berhubungan dengan pembuatan game melalui buku, jurnal maupun artikel yang terkait dengan penelitian.
2. Analisis data, yaitu merencanakan tipe game yang akan di buat dan analisis permainan balon dorr.
3. Perancangan, yaitu membuat rancangan seperti : menggambar flowcart, perancangan aplikasi dan perancangan antar muka (interface).

4. Implementasi, yaitu membuat program dan menerapkan perancangan aplikasi dengan menggunakan software aplikasi Adobe Flash.
5. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibangun apakah telah sesuai dengan kebutuhan atau tidak dan aplikasi di ujicobakan agar aplikasi bebas dari error.
6. Dokumentasi, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penulisan laporan yang bertujuan untuk menunjukkan hasil analisis dan implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini berisi teori-teori, konsep dasar yang mendukung pembuatan game balon dorr, pengertian game, sejarah dan perkembangan game, konsep dasar game, jenis-jenis game dan software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan game balon dorr.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan meliputi perancangan proses, perancangan antarmuka dan perancangan game.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi pembuatan game, pembahasan program, hasil uji coba game dan proses pemeliharaan.

BAB V. PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan tentang hasil pembahasan pembuatan game dan saran yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yang akan bermanfaat untuk pengembang game dimasa yang akan datang.

LAMPIRAN

