

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, penggunaan teknologi untuk menunjang kegiatan manusia semakin banyak dan sangat berkembang. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan.

Game merupakan program permainan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi informasi, pengembangan *game* mempunyai prospek yang bagus. Banyak peluang yang ditawarkan industri *game*, salah satunya adalah merancang *game*. Bagi sebagian orang memainkan *game* sangat menyenangkan dan dapat menghilangkan *stress* serta kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Sering dijumpai diperkantoran dan instansi-instansi pemerintahan, banyak pekerja dan karyawan yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain *game* di komputer. Hal itu tentunya untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas kerja dan bagi sebagian orang lagi banyak yang memiliki hobi memainkan *game*. Berpegang dari masalah di atas, maka penulis ingin membangun sebuah *game* yang berjudul "**Pembuatan Game "4x4 Off Road" Menggunakan Adobe Flash CS3**".

4x4 Off Road merupakan salah satu *game* yang akan dibuat dan dikembangkan di *desktop*. Dengan tampilan grafis sederhana, sehingga *user* dapat menggunakan permainan ini dengan nyaman dan mudah.

Oleh karena itu pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi *game* 4x4 *Off Road* dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu "Bagaimana cara membuat *Game* 4x4 *Off Road* dengan *Adobe Flash CS 3*?"

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas lebih terfokus dan tidak melebar, maka penulis membatasi permasalahan, diantaranya:

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

1. *Game* 4x4 *Off Road* ini memiliki *genre racing game*.
2. *Game* ini terdiri dari 3 level.
3. *Game* ini dibuat dengan *software Adobe Flash CS3*, *action script 2.0*
4. *Game* ini dimainkan untuk *single player*.
5. *Game* yang dibuat merupakan 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan *game* 4x4 *Off Road* Berbasis Desktop bertujuan untuk:

1. Membuat *game* 4x4 *Off Road* dengan *Adobe Flash CS 3*.
2. Memberikan suatu *game* yang lebih menarik dan menghibur untuk dimainkan.
3. Membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini adalah:

1. Bagi masyarakat

Sebagai media hiburan, menghilangkan rasa kejenuhan sehingga mengurangi pikiran *stress* dan dapat memberikan inspirasi bagi mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan membuat *game*.

2. Bagi peneliti

Untuk menjadi pengetahuan dan kemampuan membangun sebuah *game* serta sebagai bahan pembelajaran untuk pihak-pihak yang membaca karya ini untuk memajukan industri *game* Indonesia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *waterfall*, model yang terdiri dari proses *requirements, analysis, design, coding, implementation and testing*, dan *maintenance*.

a. *Requirements*

Tahap ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*.

b. *Analysis*

Tahap *analysis* ini untuk melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem.

c. *Design*

Pada proses ini dilakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun.

d. *Coding*

Pada proses ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, yang nantinya akan dikembangkan menjadi program yang nyata.

e. *Implementation and Testing*

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*. Lalu dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

f. *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi gambaran menyeluruh tentang masalah yang akan dibahas. Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I: PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang konsep dasar *game*, *flash*, konsep pemodelan sistem, metode pengembangan sistem *waterfall* dan perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di bab ini akan dibahas dan dijelaskan tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, konsep *game*, *flowchart* sistem, perancangan audio, perancangan *user interface*.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan program aplikasi dari sistem yang dibuat dan penjelasan tentang penggunaan program aplikasi yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun dari pihak pembaca maupun pengguna aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat tentang sumber referensi literatur yang digunakan.

