

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, hampir semua orang mengenal *game* dari anak-anak sampai orang dewasa. Untuk menghilangkan stres atau mengisi waktu disela menunggu. *Game* merupakan media hiburan alternatif yang diminati banyak orang. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, *game* berkembang pesat dari manual atau analog ke bentuk digital.

Tokoh utama *game* ini adalah Superman Indo. Superman Indo merupakan salah satu *game* yang akan dibuat dan dikembangkan di *Desktop*. *Game* ini dikontrol oleh pemain dengan menggunakan *mouse*. Sebelum memasuki permainan ada beberapa tampilan pembuka yang dibuat agar tampak lebih menarik. Setelah melewati beberapa tampilan tadi barulah masuk ke dalam menu utama dan permainan pun bisa dimulai. Dalam permainan ini terbagi menjadi tiga bagian atau dalam permainan ini disebut sebagai misi dimana setiap misi mempunyai ketentuan berbeda untuk mencapai keberhasilan di setiap misinya. Dan jika pada suatu misi pemain berhasil maka akan mendapat informasi skor dan bonus yang didapat pada misi tersebut.

Pembahasan yang akan diangkat oleh penulis adalah cara merancang pembuatan sebuah *game* hasil imajinasi penulis yaitu *game* Superman Indo yang ditujukan bagi pemula atau anak-anak karena permainan ini sangat sederhana

sebab tidak terdapat tingkat kesulitan yang berbeda dan hanya terdiri dari tiga *stage*. Untuk itu penulis berusaha membuat tugas akhir dengan judul “Pembuatan Game Superman Indo dengan menggunakan Adobe Flash CS3”

Penulis berharap *game* ini dapat digunakan, menghibur dan bermanfaat khususnya bagi pemula atau anak-anak, namun tidak terkecuali bagi mereka yang berminat sekalipun bukan pemula atau anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi, yaitu :

Bagaimana membuat *Game* Superman Indo dengan menggunakan *Adobe Flash* CS3 ?

1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* ini berjenis permainan yang bergerak kekanan, kekiri, keatas dan kebawah (*Side Scrolling Game*).
2. *Game* ini dimainkan oleh satu orang (*Single player*).
3. *Game* ini terdiri dari tiga level.
4. Tampilan gambar yang digunakan dalam *Game* ini merupakan gambar dua dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan *game* Superman Indo Berbasis *Desktop* bertujuan untuk :

1. Membuat *game* Superman Indo dengan *Adobe Flash CS3*.
2. Membuat suatu *game* yang lebih menarik dan menghibur untuk dimainkan.
3. Sebagai media hiburan dan salah satu alternatif menambah pengetahuan.
4. Membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir 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 membuat dalam memajukan *industry game* Indonesia.

1.6 Metode Pengembangan *Game*

Merancang sebuah *game* tidak bisa dilakukan secara langsung, harus melalui tahap-tahap sesuai metode yang digunakan :

1. Metode Iterasi

Merancang, menguji, dan mengevaluasi hasil berulang-ulang dalam sebuah proses pengembangan *game*, mulai dari peningkatan *gameplay* atau fitur, hingga pengalaman pemain sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

2. Metode SDLC (*System Development Life Cycle*)

Proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem, khususnya rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak.

3. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Metode perancangan *game* yang bisa diadaptasi jika *game* dilihat sebagai salah satu wujud produk "*multimedia*", yang melibatkan berbagai kombinasi media yakni : teks, gambar, suara, animasi, video, dsb.

4. Metode Mandiri (*Your Own Method*)

Metode perancangan *game* dikembangkan mandiri oleh developer sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kompleksitas *game*. Metode ini melibatkan pengalaman baik perancang maupun penggunaan, yang bisa didapatkan dari hasil riset : observasi, interview, dll.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan konsep *game*, *flowchart* sistem, perancangan *user interface*, perancangan *audio*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Di bab ini akan membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game* serta hasil *testing* dan implementasi dari yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Di bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat tentang sumber referensi literature yang digunakan.