

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu industri terbesar di dunia saat ini. Perkembangan *game* begitu sangat cepat dengan jenis yang beragam, mulai dari *game* yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga *game* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.

Berkonsentrasi merupakan suatu hal yang paling sulit bagi sebagian orang, sehingga banyak orang yang telah melakukan kelalaian karena kurangnya konsentrasi. Sebaliknya, dengan memiliki kemampuan berkonsentrasi yang sempurna maka kita akan lebih mudah dalam melaksanakan serta menyelesaikan suatu aktivitas/pekerjaan dengan hasil yang maksimal.

Selain alat penghibur sementara karena aktifitas yang padat, *game* juga dibuat untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan daya konsentrasi, dan juga sebagai alat pembelajaran dengan cara yang berbeda tergantung jenis *game* yang dimainkan. Untuk melatih kemampuan berpikir, yang biasa dimainkan adalah *game* sepakbola yang penuh dengan strategi, untuk meningkatkan daya konsentrasi, *game* menembak adalah salah satu alternatif untuk melatih konsentrasi, dan untuk alat pembelajaran, biasa menggunakan *game* simulasi atau *game* yang bersifat mendidik.

Penulis berusaha untuk mencoba membuat *game* yang berjudul “*Run & Course*”. Sebuah *game* genre *Platform* untuk *PC* yang bersifat Offline dan hanya dapat dimainkan oleh satu orang karena *game* ini hanya sebagai alat penghibur sementara agar dapat menenangkan pikiran ataupun untuk melatih konsentrasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana membuat *game* “*Run & Course*” yang dapat meningkatkan daya konsentrasi dan dapat menghibur pemain?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah kali ini berisi pokok pembahasan tentang *game* ini yaitu :

- *Game* 2D berbasis *Flash Action Script 2.0*.
- Jenis *game* adalah *Platform*.
- *Game* ini hanya memiliki 3 level rintangan.
- *Game* ini hanya untuk perangkat *PC* dengan Sistem Operasi *Windows*.
- Software yang digunakan adalah *Adobe Audition*, *Flash*, *Photoshop* versi *CS5.5*, *OJOSoft Total Video Converter* dan *Paint Tool Sai*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penulisan Tugas Akhir mengenai pembuatan *gamePlatform* ini mempunyai maksud dan tujuan antara lain :

1. Memenuhi Syarat kelulusan menjadi Sarjana pada jenjang pendidikan Strata I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Membangun sebuah Game untuk melatih konsentrasi dan menghibur pemain.

1.5 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa metode untuk memperoleh jawaban atas masalah yang telah diungkapkan, adapun metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- Metode Literatur

Merupakan metode yang dilakukan dengan memanfaatkan literatur yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi penulis.

- Metode Studi pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data penulis.

1.5.2 Metode Analisis

Peneliti akan menganalisa tentang latar belakang masalah dan *game* yang akan dibuat berdasarkan metode diatas.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini adalah tahap penulis memulai perancangan *game* berdasarkan studi pustaka yang penulis lakukan seperti membuat *flowchart* dan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Penulis akan menjelaskan sedikit tentang langkah-langkah pembuatan *game* seperti pembuatan karakter, *background*, *audio*, dan atribut-atribut yang diperlukan untuk membuat *game* sebagai tahap pertama dan membuat *interface* atau *form* sebagai gambaran. Terakhir adalah menggabungkan semua dan menjadi sebuah *game*.

1.5.5 Metode Testing

Pada metode ini, penulis akan mengujikan *game* yang telah dirancang berdasarkan dari tahap-tahap diatas dengan langsung mencoba *game* pada saat pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Skripsi mempunyai banyak kandungan dan agar kandungan itu dapat dipahami dengan cepat, maka terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas tentang Skripsi agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian. Sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian singkat tentang definisi dan sejarah perkembangan *game*, aturan/tata cara bermain dari *game* yang akan dibuat. Penjelasan atas metode yang diimplementasi pada *game*, dan protokol komunikasi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan seperti identifikasi masalah, perancangan, rincian *game*, arsitektur *game*, *storyboard* dan *creative strategy*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil uji coba *game* dan pembahasan dari setiap *class/method/fungsi* utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

