

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang serba cepat di masyarakat memberikan prospek yang luar biasa khususnya dibidang industri *game*. Banyak sekali peluang yang ditawarkan dalam industri *game* mengingat banyaknya peminat dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. *Game* merupakan salah satu industri besar di dunia sehingga perusahaan-perusahaan dibidang teknologi informasi mengarah pada produksi pembuatan *game*.

Namun banyak dari semua *game* yang ada saat ini, kebanyakan mengusung dari kebudayaan asing. Banyak Pengguna komputer yang menghabiskan waktunya didepan komputer dalam *game* canggih seperti *Need For Speed* dan *Counter Strike*. Sedikit sekali *game* dengan mengusung karakter dan juga kebudayaan dari dalam negeri maka dari itu memunculkan ide pembuatan *game flash* "Perancangan *Game* Petualangan Si Rama" yang terinspirasi dari salah satu tokoh pewayangan di Indonesia yaitu Rama dan Shinta. *Game* ini di buat untuk mengangkat kembali tokoh pewayangan yaitu Rama dan shinta karena telah termakan zaman oleh tokoh-tokoh yang terkini. *Game* ini bercerita tentang seorang tokoh yang bernama Rama yang menolong Shinta yang sedang diculik dan disertai dengan berbagai rintangan di dalam perjalanannya. Tujuan pembuatan *game* ini adalah untuk memperkenalkan tokoh pewayangan kepada anak dan masyarakat. *Game* ini bertipe 2 dimensi dengan *genre side scrolling*. *Game* ini diharapkan mempunyai sesuatu yang berbeda dari *game-game* lain.

*Game* “Petualangan Si Rama” dibuat menggunakan *software adobe flash* dengan bahasa pemrograman *actionsript*. Untuk membuat suatu *game* yang berkualitas maka pembuatannya menggabungkan antara animasi dan logika *actionsript*. Karakter utama dan *background* dibuat menggunakan *software adobe Photoshop CS3*. Kesulitan dalam pembuatan *game* ini diantaranya logika bahasa pemrograman *actionsript*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dimunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan dan pembuatan *game flash* “Petualangan Si Rama” dengan menggunakan *Adobe Flash*?

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. *Game* dibuat menggunakan *software Adobe Flash, Actionsript 2.0* dan *Adobe Photoshop CS3*.
2. *Game* terdiri dari 2 *level*.
3. *Game* ini merupakan *Game PC*.
4. *Game* dibuat dalam visualisasi 2 dimensi.
5. *Game* berjenis *side scrolling*.
6. *Game* dimainkan secara *single player*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari pembuatan *game* ini adalah :

1. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan program pendidikan strata satu Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat sebuah aplikasi *game* "Petualangan Si Rama" yang berjenis *side scrolling* berbasis *flash*.

#### 1.5 Metode Penelitian

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### 1.5.1.1 Metode *Study Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs *web* yang berhubungan dengan dunia *game*.

###### 1.5.1.2 Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

###### 1.5.1.3 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang *game*.

### 1.5.2 Metode Analisis

Mencari referensi dari situs-situs di *internet* yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang kita gunakan dalam melakukan pembuatan *game* ini.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan merupakan konsep *game* yang akan dibuat meliputi *flowchart game*, perancangan antarmuka, perancangan karakter dan *sound*.

### 1.5.4 Metode Implementasi

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak *Adobe Flash CS3* dan penggunaan *actionscript 2.0*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai definisi *game*, sejarah singkat perkembangan *game*, jenis-jenis *game*, elemen *game*, tahap pembuatan *game* dan *software* yang digunakan dalam pembuatan *game flash* "Petualangan Si Rama".

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisis terhadap permasalahan tentang kasus yang sedang diteliti dan perancangan pembuatannya.

#### BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini merupakan paparan implementasi dan hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan serta tiap-tiap fungsi yang dibuat dalam *game*. Model pengujian *game* berupa *beta testing* dan *blackbox testing*.

#### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan rumusan dari analisa dan pembahasan bab-bab sebelumnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

