

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adobe Flash merupakan sebuah aplikasi yang mempermudah pembuatan animasi web, namun *Adobe* sebagai pengembang dari program ini terus memperkaya kemampuan program ini dengan fitur-fitur penunjang pembuatan animasi bahkan sebuah *game* dapat dibuat dengan aplikasi ini.

Software ini semakin populer seiring kemampuannya menjelajah perangkat multimedia selain web, maka tidak heran jika *Adobe flash* mengambil peran cukup penting sebagai salah satu *software* pendukung *content* dunia. Selain berguna sebagai pembawa informasi yang atraktif, *Adobe flash* juga dapat kita manfaatkan sebagai pembuatan film animasi, pembuatan presentasi yang lebih atraktif, pembuatan Form dan juga animasi interaktif untuk pembelajaran karena dengan *flash* kita dapat menambahkan visualisasi dari apa yang kita pelajari bahkan *flash* dengan *Actionscript*-nya dapat kita manfaatkan menjadi program pembuat *game* yang mudah dan efektif.

Untuk membuat suatu animasi atau permainan yang sederhana menggunakan *software Adobe Flash CS3 script* yang dibutuhkan tidaklah serumit bahasa pemrograman lain. Dalam pembuatan animasi ataupun *game* dengan *Adobe Flash CS3*, proses menggambar, pengolahan file audio, animasi dan script semuanya dapat dilakukan dengan *software* ini sehingga *software* ini sangat efisien dalam banyak hal. Selain itu kreatifitas dalam menuangkan imajinasi dan kemampuan dalam pemahaman logika pemrograman juga sangat menentukan kualitas hasil karya yang dibuat.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang *flash*. Penulis mencoba merancang pembuatan sebuah *game* hasil imajinasi penulis yaitu *game* Gatot Kaca *Adventure* 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. Namun *game* ini juga ditujukan untuk mengenalkan anak jaman sekarang yang lambat laun akan melupakan sejarah. Gatot Kaca adalah tokoh sejarah pahlawan Indonesia yang konon katanya sangat kuat, dalam sejarah diceritakan bahwa Gatot Kaca memiliki kekuatan kekebalan tubuh yang membuatnya terkenal kuat, dan dia juga bisa terbang. Oleh karena itu penulis membuat *game* yang bertemakan sejarah dengan Gatot Kaca sebagai tokohnya . Untuk itu penulis berusaha membuat tugas akhir dengan judul :

“Perancangan permainan Gatot Kaca Adventure 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 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pembuatan *game* Gatot Kaca Adventure menggunakan *Adobe Flash CS3*?
2. Bagaimana membuat animasi tokoh Gatot Kaca?
3. Bagaimana mengkombinasikan animasi dengan efek suara?
4. Bagaimana cara membuat *shared object* untuk *highscore game* Gatot Kaca?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Membuat sebuah *game* yang menyenangkan sehingga dapat dipahami anak-anak tentang tokoh sejarah.

Manfaat

- a. Mengenalkan tokoh sejarah pada anak-anak.
- b. Melatih pshicomotorik pada anak.
- c. Untuk sekedar *refreshing*.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup pembahasan *game* Gatot Koco *Adventure* agar tidak keluar jauh dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan, penulis hanya membatasi pada pembuatan gambar, pemberian efek gerak, sampai pada publish suatu *game*.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis Flash. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

3. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir

4. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan *game* ini.

6. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan *game* ini.

7. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi coding.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Flash.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan *Game Gatot Kaca Adventure*.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

(HALAMAN SENGAJA DIKOSONGKAN)