

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Pada saat ini, perkembangan dunia *game* sangatlah pesat. Berbagai macam *game* beredar luas dengan menawarkan berbagai jenis permainan. Perkembangan teknologi informasi juga mendorong berkembangnya dunia *game* saat ini.

Bermain *game* sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat di masa kini. Dimulai dari usia anak-anak hingga orang dewasa menyukai *game*. Hal ini dikarenakan bermain *game* adalah hal yang sangat menyenangkan. Banyak orang beranggapan bermain *game* hanya membuang waktu saja, tapi disisi lain *game* dapat mengurangi *stress* dan melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill* motorik.

Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain *game*. Dalam riset tersebut, para *gamer* usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Yang pertama, adalah *gamer* yang dilatih dengan *game shooting* bergenre FPS (*First Person Shooter*). Mereka bermain *game* ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut. Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah

kelompok *gamer* yang dilatih dengan Tetris. Kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang bermain *game* FPS mengalami peningkatan dalam visual skill atau penglihatan. Berbagai macam tugas yang terdapat dalam *game* misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh dan menghindari serangan, dapat lebih menekankan respon yang cepat terhadap informasi visual dan membutuhkan perhatian pada beberapa hal sekaligus. James Paul Gee, dalam bukunya "*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*", berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan *game* dalam tugas murid-muridnya.[1]

*Game* sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berpikir jika sudah dihadapkan dengan sebuah masalah. Sedangkan, pada sebuah *game* akan dihadapkan dengan berbagai macam masalah dan dituntut untuk memecahkannya sedemikian rupa sehingga dapat menyelesaikan atau memenangkan *game* yang di mainkan.

*Game shooting* adalah tipe *game* yang sebenarnya cukup sederhana, karena apa yang di lakukan di dalam *game* tersebut, hanya cukup menembak musuh-musuh yang menghalangi selama bermain. *Game* jenis *shooting* adalah *game* klasik yang simple dan tidak memiliki cerita yang rumit. Berdasarkan pemaparan di atas penulis berinisiatif membuat *game shooting* berbasis flash. Penelitian ini juga sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi pada program S1 Teknik Informatika dengan judul **"Perancangan Game Interaktif Not Afraid Menggunakan Adobe Flash CS5"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah pada skripsi ini yaitu :

Bagaimana merancang *game shooting* menggunakan *Adobe Flash CS5* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan *game* ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah perancangan *game* ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berisikan tentang perancangan *game*.
2. *Game* yang dibuat menggunakan *genre shooting*.
3. Jumlah pemain dalam *game* satu orang atau *single player*.
4. Aplikasi *game* yang di buat dimainkan secara *offline*.
5. *Game* ini memiliki 3 level, setiap level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
6. *Game* ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS5* dengan *Action Script 2.0*, *Corel Draw X6* untuk pembuatan objek karakter, *Adobe Photoshop CS5* untuk pembuatan tampilan dan penambahan efek.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *game* menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5* dalam bentuk *shooting game*.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis  
Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat dibangku kuliah juga mendapatkan pengetahuan untuk membangun *game* sebagai bekal ketika di luar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta  
Menambah karya ilmiah yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta dan bisa dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam mempelajari *game* kedepannya.
3. Bagi Masyarakat Umum  
Sebagai media hiburan bagi masyarakat dalam mengisi waktu luang serta memberikan edukasi yang didapat dari *game*.

#### 4. Bagi Pengembang Game

Sebagai dasar atau acuan bagi pembuat *game* terutama *shooting game* untuk dikembangkan lagi dengan berbagai macam variasi misi dan karakter agar *game* semakin menarik untuk dimainkan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang akan dipergunakan untuk penelitian adalah :

1. Studi literature, yaitu mengumpulkan informasi dari sumber-sumber dalam pembuatan *game* mulai dari buku-buku yang berhubungan dengan materi *game* sampai buku yang membahas pembuatan *game*.
2. Analisis data, yaitu merencanakan jenis atau tipe *game* yang akan dibuat.
3. Perancangan, yaitu membuat rancangan dan desain objek yang akan dibuat seperti karakter, background, dan suara.
4. Implementasi, yaitu membuat aplikasi *game* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5*.
5. Pengujian, yaitu melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. *Software* harus diuji coba agar bebas dari *error* dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.



6. Documentation, yaitu tahap akhir dimana dilakukan penyusunan laporan. Pada tahap ini dilakukan penulisan dokumentasi hasil analisis dan implementasi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penyusunan dan pembahasan skripsi sehingga mudah ditelaah, maka dalam penyusunan laporan ini secara urut dibagi menjadi 5 bab, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai, manfaat penulisan skripsi, metode penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini, bab ini ialah bab dasar yang akan menjadi acuan untuk bab berikutnya agar tidak menyimpang dari tujuan awal.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan acuan dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi, bab ini berisikan pengertian *game*, sejarah *game*, dan teori perancangan yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan mengenai penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan *game*. Bab ini juga berisi tentang perencanaan aplikasi *game* yang akan dibangun.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai pembuatan *game* dan hasil uji *game* berdasarkan implementasi sebelumnya, serta dalam bab ini juga akan menganalisis beberapa kelebihan dan kekurangan *game* agar dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan pembuatan *game* dan saran-saran yang mungkin bermanfaat untuk pengembangan *game* dimasa yang akan datang.

