

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Penciptaan game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir ini. Game komputer sendiri merupakan permainan atau suatu liburan yang menggunakan perangkat elektronik. Teknologi game terus berkembang dengan tampilan grafis yang semakin sangat bagus, saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi game – game di dunia, tetapi game 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena biasanya lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. Game – game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash. Game – game flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan game berformat flash adalah game ini relatif ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang relatif menarik. Dan biasanya tidak perlu dipikir keras untuk memainkannya.

Bermain game tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Namun ada beberapa game yang tidak layak dimainkan karena mengandung

unsur kekerasan, pornografi dan hal lainnya yang berbau negatif, dan tentu saja baik dan buruknya dampak sebuah game tergantung pada yang memainkannya.

Masuknya game teka-teki dapat melahirkan suasana menyenangkan dalam proses memainkannya. Gambar yang disusun semikian rupa dan menjadi sebuah jawaban itu yang membuat permainan semakin menarik. Rasa keingintahuan yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus yang sesuai dengan masa perkembangannya. Ini diyakini dapat memicu minat, kebutuhan dan kemampuan seseorang untuk memecahkan suatu masalah.

Atas dasar itulah dalam penelitian ini akan dibuat game bertema tebak gambar, yang bermanfaat untuk mengasah otak kita dan menggunakan logika kita untuk menebak sebuah gambar yang disusun semikian rupa dan menjadi sebuah jawaban itu yang membuat permainan semakin menarik. Permainan ini bisa dimainkan untuk semua kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :

Bagaimana membuat sebuah game Tebak Gambar yang menarik dan unik menggunakan Adobe Flash CS3?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka batasan masalah pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Game ini berupa game 2 dimensi. Dan hanya bisa dimainkan oleh satu orang saja.
2. Game ini memiliki 3 level, setiap level ada 5 game.
3. Software yang digunakan adalah :
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Corel Draw X4
  - c. Adobe Illustrator CS5

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Sistem Informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Mengembangkan keterampilan dalam bidang multimedia.
3. Guna membuat game yang bersifat menyenangkan dan menghibur.
4. Menambah koleksi aplikasi game buatan STMIK Amikom Yogyakarta sebagai sarana belajar pembuatan game.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

### **1.5.1 Metode Study Literatur**

Merupakan Metode pengambilan data menggunakan fasilitas yang ada seperti menggunakan fasilitas internet yaitu mengunjungi situs – situs web yang berhubungan dengan game yang dibuat menggunakan Adobe Flash khususnya Adobe Flash CS3.

### **1.5.2 Metode Kepustakaan**

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

### **1.5.3 Metode Wawancara (Interview)**

Metode pengumpulan data dengan cara penulis melakukan tanya jawab serta penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, khususnya yang ahli dalam bidang Game Flash.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian game, sejarah game dan jenis - jenis beberapa game.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi perancangan rancangan game "Guess The Picture" yang dibuat penulis.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN PROGRAM**

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Game "Guess The Picture" Menggunakan Adobe Flash CS3.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.