

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu industry besar didunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari game yang hanya dapat dimainkan satu orang saja hingga game yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus. Para pengguna komputer tidak akan lepas dari dunia game, hanya saja game selalu berkembang seiring dengan perubahan zaman. Sehingga game yang berteknologi tinggi kurang mampu menyesuaikan dengan komputer yang spesifikasinya terbatas. Dengan adanya game mini komputer yang memiliki spesifikasi terbatas mampu menjalankan game ini, termasuk game mini yang hingga saat ini cukup digemari oleh para pengguna komputer .

Ada banyak jenis game dan software yang digunakan untuk membuat game tersebut juga bermacam-macam, seperti: Adventure Maker, 3D Game Studio, Adobe Flash, dan sebagainya. Adobe flash adalah software yang akan digunakan untuk membuat game berjenis *adventure* ini. Semua dapat dilakukan di adobe flash dari pembuatan animasi, audio, dan script semuanya dapat dilakukan dengan menggunakan software ini. Dalam hal ini penulis mencoba merancang game "*Hanoman the Incredible Warrior*" yang berjenis game *adventure*.

Tokoh utama dari cerita game ini adalah Hanoman, dipilihnya tokoh ini karena mengangkat cerita tentang keperkasaan Hanoman dalam membasmi

kejahatan dalam cerita pewayangan, selain itu pemilihan tokoh yang diambil dari cerita pewayangan ini supaya dapat memperkaya pengetahuan tentang tokoh-tokoh ksatria dalam pewayangan khususnya di Indonesia, juga untuk melestarikan budaya bangsa dalam konsep yang dikemas secara *modern*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang dan mendesain aplikasi game "*Hanoman the Incredible Warrior*" menggunakan Adobe Flash?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tersebut menjadi lebih terfokus, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah. Dalam proses pembuatan aplikasi ini penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi game yang dibuat menggunakan ActionScript 2.0
2. Game ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
3. Aplikasi game ini terdiri dari 3 level.
4. Tidak dibatasi waktu dalam permainan.
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software *Adobe Flash CS 3* sebagai software utama dan *Adobe photoshop CS 3* sebagai software pendukung.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Dapat menghasilkan game berjenis *adventure* berbasis flash.
2. Dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi dalam membuat game khususnya game flash.
3. Memperkaya variasi game flash yang beredar dengan tokoh pewayangan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Bagi Penulis

- a) Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikan ke dunia kerja.
- b) Memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### 2. Manfaat Masyarakat

- a) Memberikan hiburan yang bisa dinikmati berbagai kalangan.
- b) Membantu masyarakat untuk lebih mengetahui berbagai *super hero* di Indonesia dalam tokoh pewayangan.

## 1.6 Metode Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Studi Literatur

Pada tahapan ini, dilakukan pencarian referensi-referensi terkait, mulai dari internet, buku-buku, maupun sumber langsung. Referensi-referensi tersebut digunakan untuk menentukan rancangan, metode yang digunakan maupun teknis pengerjaan.

### 2. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan merancang dan membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan dan kebutuhan material/bahan yang diperlukan.

### 3. Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan adalah proses pencarian dan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat aplikasi dengan cara melakukan studi literatur.

### 4. Pembuatan

Pada tahap ini semua objek atau bahan multimedia yang telah dikumpulkan kemudian diolah berdasarkan konsep aplikasi yang telah ditentukan.

### 5. Implementasi Sistem

Pada implementasi system menyesuaikan dengan perancangan system, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja secara efektif sesuai dengan yang diharapkan.

## 6. Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan paada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terbagi atas 5 bab dengan rancangan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

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

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan utama dalam analisis, perancangan, dan pembuatan aplikasi.

#### **BAB III : PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini menguraikan tentang bagaimana merancang aplikasi yang akan dibuat meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan aplikasi, analisis kelayakan aplikasi, perancangan desain tampilan aplikasi, dan perancangan aplikasi.

**BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang evaluasi terhadap aplikasi yang telah dirancang.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

