

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, permainan komputer hampir menjadi suatu kebutuhan bagi tiap orang yang menggemarinya. Karena banyaknya rutinitas manusia saat ini seringkali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa jenuh adalah bermain *game* atau permainan di komputer. *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. *Game Flash* pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis *game* pada umumnya.

Ada banyak jenis *game* dan *software* yang digunakan untuk membuat *game* juga macam-macam, seperti : *Adventure Maker*, *3D Game Studio*, *Adobe Flash*, dan sebagainya. Dan *adobe flash CS3* yang akan penulis gunakan untuk mmembangun *game* berjenis *arcade*. Semuanya dapat dilakukan di *Adobe Flash CS3* dari animasi, audio dan *script* semuanya dilakukan oleh *software* ini. Sehingga *software* ini sangat efisien dalam banyak hal. Disini penulis mencoba merancang pembuatan *game* "*Mosquitos Smasher*". *Game Mosquitos Smasher* merupakan *game* berjenis *arcade*. Didalam *game* tersebut *user*/pengguna memainkan single player saja yaitu karakter utama tersebut. *Game* ini terdiri dari 3 level yang setiap levelnya memiliki tingkatan kesulitan berbeda. *User* harus

mampu melewati halang rintang yang disajikan pada *game* tersebut untuk bisa melanjutkan ke level berikutnya.

*Game* ini dibuat menggunakan *adobe flash CS3* dan *adobe photoshop* sebagai penghasil desain/grafiknya. Dengan begitu user tidak terbebani oleh kapasitas yang terlalu besar atau grafik yang terlalu berat. Semua computer/netbook, tablet PC, dan Handphone/Ponsel dengan OS windows XP/7 tidak mengalami masalah untuk memainkan *game* ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut : Bagaimana membuat *game* “*Mosquitos Smasher*” menggunakan *Adobe Flash CS3*?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi antara lain:

1. *Game* dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS3* dan *Adobe Photoshop CS3*
2. *Game* yang dirancang dimainkan secara *single player*.
3. *Game* bertipe 2 dimensi.
4. *Game* ini terdiri dari 3 level dan 3 tingkat kesulitan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menghasilkan *game* berjenis *arcade* berbasis *flash*.

2. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu teknik informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Dapat menerapkan pengetahuan yang didapat. Selama mengikuti proses belajar di STMIK Amikom Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah computer grafis dan multimedia.
4. Dapat menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Memperkaya varian *game flash* yang beredar.
2. *Game* ini dapat membantu melatih konsentrasi otak pemain.
3. Memberikan hiburan pada pemain.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan *multimedia*. Tahap dari metode ini yaitu:

1. *Concept* (konsep)

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

## 2. *Design* (perancangan)

*Design* (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

## 3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

*Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara *linear* tidak *parallel*.

## 4. *Assembly* (pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

## 5. *Testing* (pengujian)

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

## 6. *Distribution* (distribusi)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanannya tidak cukup untuk

menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan tentang definisi *game*, jenis-jenis *game*, metodologi pengembangan *game*, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan *game* tersebut.

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

Bab ini menjelaskan tentang analisis system dan perancangan game.

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

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi-fungsi yang dibuat, pengujian untuk *game project* berupa *Beta testing* dan *blackbox testing*.

#### **BAB V PENUTUP**

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