

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah melaju begitu pesat, begitupula dengan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas – fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan.

Komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu dalam mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, perkantoran, bisnis dan sebagainya , begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah game, game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. game komputer adalah suatu tahap dalam evolusi konsep permainan yang sudah berlangsung beberapa tahun terakhir ini . Game sangat diminati diberbagai kalangan dari anak – anak , remaja sampai dewasa. Game itu sendiri banyak genre atau jenisnya, salah satu game yang digemari saat ini adalah game yang ber-genre action. Untuk menjadi seorang seniman game, kita dapat mempelajari software untuk pembuatan game , salah satunya adalah adobe flash. adobe flash merupakan software untuk pembuatan aplikasi game 2D baik untuk desktop maupun telepon genggam.

Seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat, Game 2 dimensi ini menjadi sangat mudah didapatkan melalui internet, dan yang paling banyak digemari adalah game dengan format flash. Kelebihan game berformat flash adalah game ini

ringan jika dijalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar dan memiliki tampilan yang menarik, dan biasanya tidak perlu berpikir keras untuk memainkannya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud membangun game yang bisa mengasah daya konsentrasi seseorang, menarik, nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk semua usia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

bagaimana membangun game Fire Rescue ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Game ini ber-*genre* action.
2. Game ini adalah game 2 Dimensi.
3. Game ini terdiri dari 5 Level.
4. Pemain akan mengendalikan sebuah model dengan pandangan back view.
5. game single player yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Software yang digunakan adalah:
  - a. Adobe Flash CS3
  - b. Adobe Photoshop CS3
  - c. Actionscript sebagai script pendukung
  - d. Adobe Audition 1.5

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat game Fire Rescue menggunakan adobe flash CS3.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang strata I sistem informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak – pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi AMIKOM

Memperluas koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat mengolah kreatifitas dan kemampuan untuk merancang sebuah game.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu :

- a. Analisis
  - menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan.
- b. Perancangan
  - Perancangan grafik dan flowchart game.

- c. Implementasi
  - Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak adobe flash CS3 dan penggunaan actionscript 2.0
- d. Uji coba
- e. Pemeliharaan

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini menerangkan tentang sejarah dan definisi game, tahap – tahap pembuatan game, genre game, dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Bab ini membahas mengenai analisis kelemahan system menggunakan SWOT, analisis kebutuhan, perancangan game dan perancangan antar muka.

#### **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.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.