

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Telah di ketahui di era globalisasi ini, perkembangan teknologi komputer berkembang dengan cukup pesat. Semakin pesat perkembangan teknologi semakin mengharuskan manusia untuk mengikuti perkembangannya. Teknologi komputer di zaman moderen ini sudah menjadi kebutuhan manusia dalam sehari harinya untuk mendapatkan informasi. Manusia diberikan berbagai alternatif pilihan dalam mempelajari teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu berupa informasi maupun sarana untuk menghasilkan informasi.

Teknologi komputer tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam bekerja tetapi juga sebagai media penghibur, contohnya seperti menonton film, mendengarkan musik dan salah satu hiburan yang paling di minati pengguna komputer adalah bermain game. Game (Permainan) merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk menghibur diri agar pengguna tersebut tidak merasa jenuh karna rutinitas manusia sehari hari atau sebagai media pembelajaran. Saat ini telah banyak jenis game antara lain arcade, shooting, action, adventure, puzzle, quiz dan lain-lain.

Banyak game sepak bola yang sudah ada hanya menyajikan variasi- variasi yang mungkin sudah banyak orang lakukan dan sering memainkan

permainan tersebut dan mungkin sudah mulai bosan dengan variasi yang ada, maka dari itu penulis membuat permainan ini dengan tujuan memberikan variasi baru sehingga di harapkan dapat menambah variasi baru dalam game sepak bola dan menghilangkan kebosanan terhadap variasi-variasi game yang lama.

Aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan game adalah Adobe Flash. Game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis game pada umumnya. Adobe Flash merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Pada pembuatan game ini, digunakan jenis game Quiz yaitu game yang menjawab sebuah pertanyaan untuk memenangkan permainannya. Dipilihnya Adobe Flash sebagai aplikasi untuk pembuatan game Kuis Sepak Bola ini karena game dengan Adobe Flash termasuk game yang ringan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.

Maka dari itu dibuatlah game komputer Kuis Sepak Bola ini, diharapkan dengan adanya game ini pengguna komputer tidak akan cepat jenuh saat menggunakan komputer serta dapat mengerti tentang sejarah club sepak bola idolanya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut bagaimana membuat game Quis Sepak Bola yang bermanfaat, informatif, nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak – anak hingga orang dewasa.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini hanya memiliki 10 pertanyaan setiap club, club sepak bola tersebut meliputi Juventus, Ac Milan, Inter Milan, Real Madrid, Barcelona, Manchester United, Manchester City, Arsenal, Chelsea, Liverpool
2. Jenis game yaitu puzzle
3. Game ini dirancang untuk dimainkan single player
4. Perangkat lunak yang digunakan :
  - a. Adobe Flash CS 3
  - b. Actionscript sebagai script pendukung dan software pendukung lainnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian terdapat tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan hiburan yang sekaligus dapat mengetahui sejarah club sepak bola eropa.
2. Sebagai Syarat kelulusan jenjang Strata I (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

3. Mengembangkan keterampilan penulis dalam bidang multimedia.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak – pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan “AMIKOM” tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
2. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia.
3. Mengasah kemampuan berpikir, konsentrasi bagi para pemain game.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data maupun sebagai refrensi penelitian tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game dan animasi.

## 2. Metode Kepustakaan

Dalam pembuatan Game Quiz Sepak Bola, penulis menambah referensi dari buku - buku pendukung untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

## 3. Metode Observasi

Penulis melakukan observasi kepada game sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan Game Quiz Sepak Bola ini. Serta menambahkan fitur pada game yang akan dibuat agar lebih menarik.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing – masing bab diuraikan sebagai berikut:

#### **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 membahas tentang sejarah dan definisi game, jenis-jenis game, perangkat lunak yang digunakan, dan teori-teori yang melandasi perancangan game tersebut.

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



Bab ini berisi perencanaan rancangan game Quis Sepak Bolayang akan dibuat penulis.

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

Bab ini berisi pembahasan aplikasi game yang telah dibuat secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan game, serta hasil testing dan implementasi dari gameyang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

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

