

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap pesatnya perkembangan game. Aplikasi *game* saat ini menjadi alternatif hiburan di semua lapisan masyarakat tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. *Game* yang cukup di gemari saat ini adalah *mini game*. Untuk jadi perancang *game*, kita dapat mempelajari suatu *software* yaitu Adobe Flash. Adobe Flash merupakan program handal untuk membuat aplikasi *game*, baik untuk desktop (komputer) maupun telepon genggam.

Saat ini tampilan 3 dimensi mendominasi *game – game* di dunia, tetapi *game* 2 dimensi juga mempunyai penggemar tersendiri karena file lebih ringan, lebih mudah dimainkan dan lebih sederhana. *Game – game* Flash menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang atau untuk sekedar melepas ketegangan setelah bekerja. Kelebihan *game* berformat Flash adalah *game* ini relatif ringan jika di jalankan, tidak membutuhkan spesifikasi sistem yang besar.

Bermain *game* tentu saja memberikan dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Dari banyak *game* yang ada, banyak diantaranya yang bermanfaat seperti *game – game* yang dapat menambah pengetahuan seseorang seperti *game – game* pembelajaran, tetapi terdapat juga beberapa *game* yang tidak layak dimainkan karena mengandung unsur sara. Baik dan buruknya dampak sebuah *game* tergantung pada yang memainkannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka judul yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini yaitu, **“Perancangan dan Pembuatan Game 2 Dimensi “Rocket Boys” dengan Genre Side Scrolling”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pokok pada penelitian, yaitu bagaimana merancang dan membuat sebuah *game* berbentuk 2 dimensi ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka penelitian ini hanya difokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan *game* ini, yaitu :

1. Kategori *game* ini adalah *single player* yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
2. Tampilan karakter user terlihat dari samping.
3. Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan *game* 2 dimensi.
4. Navigasi permainan menggunakan *keyboard*.
5. Input menggunakan *mouse* dan *keyboard*.
6. *Game* yang akan dirancang memiliki 3 tingkatan level permainan.
7. *Game* yang dirancang merupakan jenis *side scrolling / arcade games*.
8. *Game* dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian serta penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media hiburan, sarana bermain sekaligus melatih konsentrasi.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penyusun dan pihak – pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penyusun
 - a. Dapat menambah wawasan pemrograman Adobe Flash.
 - b. Dapat mempelajari lebih dalam tentang *side scrolling games*.
 - c. Menambah wawasan mendesain *game* yang kompleks.
2. Bagi Gamers
 - a. Dapat menambah ketangkasan, ketelitian dan meningkatkan kemampuan menerapkan strategi.
 - b. Mengurangi stress dan menghilangkan kejenuhan.

1.6 Metode penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan – permasalahan yang diungkapkan. Adapun metode – metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Yaitu metode dengan cara mewawancarai secara langsung orang yang berhubungan ataupun orang yang lebih ahli mengenai skripsi yang di buat ini.

2. Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis *game*.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *Adobe Flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat menggunakan *Adobe Flash*.

4. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan pada teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan

skripsi ini, maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan *game*, dan penjelasan mengenai *software – software* yang digunakan dalam perancangan *game*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap – tahap analisis dan perancangan *game* yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil dari perancangan sistem, pengujian, dan implementasi sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.