

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini rutinitas manusia semakin banyak, hal ini seringkali menimbulkan terjadinya rasa jenuh dan bosan. Rasa jenuh dan bosan ini bisa dialami oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa semua bisa merasakannya. Pegawai dengan semua masalah dari kantornya hingga anak sekolah dengan semua kegiatan dan tugas sekolahnya bisa menjadi salah satu contoh rutinitas yang mampu menghasilkan rasa jenuh dan bosan. Selain berekreasi, salah satu alternatif murah dan juga mudah yang dapat digunakan oleh sebagian orang untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan tersebut adalah dengan bermain game atau permainan yang ada di komputer, hand phone, atau perangkat lain.

Teknologi game saat ini sudah berkembang sangat pesat, dengan teknologi 3 dimensi dan game berbasis android yang semakin mendominasi game di dunia saat ini. Meski pada kenyataannya seperti itu, namun game 2 dimensi masih juga diminati oleh sebagian gamers karena dinilai lebih sederhana dan mudah dimainkan serta tampilan grafis yang semakin menarik pula. Salah satu game 2 dimensi yang paling diminati adalah game berbasis flash, karena game ini biasanya relatif ringan jika dijalankan bahkan oleh komputer dengan spesifikasi yang terbatas atau spesifikasi rendah.

Becak merupakan alat transportasi tradisional beroda tiga yang umum ditemukan di Indonesia dan juga di sebagian Asia. Di Indonesia ada dua jenis becak yang lazim digunakan, yaitu: becak sepeda yang biasanya pengemudi berada di belakang menggerakkan becak dengan cara dikayuh dan yang kedua becak mesin yang biasanya pengemudi berada di samping mengemudikan becaknya menggunakan sepeda motor yang telah dirakit menjadi sedemikian rupa. Becak mempunyai hubungan erat dengan bangsa Indonesia, khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta.

Atas dasar itulah penulis berminat membuat game "Becak Race" 2 dimensi dengan menggunakan *flash*. *Game* ini bergenre *arcade/side scrolling*. *Game* ini mempunyai 3 level yang mana mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda di tiap levelnya.

Pembuatan game ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8 dan perangkat lunak lain seperti Adobe Photoshop CS3 dan *ActionScript* sebagai *script* pendukung sehingga dibuatlah skripsi ini dengan judul: "**Perancangan Game Becak Race Berbasis Flash**".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat *game* Becak Race yang menarik menggunakan *flash*?".

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan *game* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini menggunakan tampilan 2 dimensi.
2. Mempunyai 3 tingkat level permainan.
3. Input berupa keyboard.
4. Jenis *game* adalah *arcade/side scrolling*.
5. *Game* ini bersifat *single player*.
6. Perangkat lunak yang digunakan:
 - a. Macromedia Flash 8
 - b. Action Script
 - c. Adobe Photoshop CS3
7. Tidak membahas perangkat lunak lain meskipun pada kenyataannya penulis menggunakan perangkat lunak lain dalam pembuatannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan strata I (S1) pada STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis pada saat perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Untuk menghasilkan *game* yang menghibur.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat *game* berbasis *flash*.
2. Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.
3. Sebagai sarana hiburan bagi pemain *game* ini.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jenis *game* yang hendak dibuat. Pemilihan jenis *game* disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki agar dalam pembuatan *game* tersebut dapat berjalan lancar dalam pembuatannya.
2. Metode studi literatur dan kepustakaan yang digunakan sebagai acuan dan landasan teori yang mampu mendukung penelitian. Serta untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*.
3. Menguji dan menganalisa masalah dari data yang telah diperoleh dari studi literatur.
4. Menentukan software yang akan digunakan dalam proses pembuatan *game*.
5. Menentukan alur dari *game* yang akan dibuat serta menentukan tampilan grafis pada *game* tersebut.
6. Membuat rancangan *game* yang hendak dibuat sebagai acuan dalam implementasi.

7. Mengimplementasikan rancangan dengan membangun aplikasi *game*.
8. Melakukan pengujian terhadap aplikasi *game* yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan yang digunakan untuk menulis skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian *game*, sejarah *game*, tipe-tipe *game*, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game Becak Race*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan berisi kesimpulan dan saran.

