

# 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. Pada pembuatan *game* ini, digunakan jenis *game Arcade* yaitu *game* yang hanya memiliki 1 stage tetapi levelnya dapat meningkat seiring bertambahnya score. Karakter yang dimainkan dapat dijalankan dan menyerang musuh yang ada. Fokus layar pada karakter sehingga ketika bergerak, seolah-olah lingkungan *game* yang bergerak berlawanan. Pada penelitian ini, akan dibuat *game platform* sederhana dengan fitur-fitur lengkap. Dalam *game* ini juga terdapat musuh dengan pergerakan sederhana sebagai lawan karakter utama.

*Game* yang akan dibuat disini adalah *Game Invasion Aliens*, seperti namanya tujuan dalam permainan ini yaitu mempertahankan kapal induk dari serangan Alien – alien yang ingin menyerang kapal induk dengan cara menembaki alien tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah *game* berjenis *Arcade* yang menarik ?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Jenis *game* yaitu *arcade*
2. *Game* ini dirancang untuk dimainkan *single player*
3. Perangkat lunak yang digunakan :
  - Adobe Flash CS 3
  - Corel Draw X4

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game Invasion Aliens* yang menghibur para pemainnya.
2. Sebagai Syarat kelulusan jenjang Strata I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengasah keahlian penulis dalam membuat aplikasi berbasis multimedia
2. Sebagai media hiburan bagi para pemain game ini
3. Mengasah kemampuan berpikir, konsentrasi bagi para pemain game

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan pada game Megaman X8 untuk inspirasi dalam pembuatan game *Invasion Aliens*.

2. Eksperimental

Penulis melakukan eksperimen dengan membuat game *Invasion Alien* sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

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

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori *game* serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan game *Invasion Aliens*.

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

Bab ini berisi perencanaan rancangan *game Invasion Aliens* yang akan dibuat penulis.

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

Pada bab ini memberikan penjelasan proses pembuatan pada *perancangan Game Invasion Aliens*.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis.

