

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game*, dimana perubahannya akhir-akhir ini semakin pesat berkembang, berbagai macam jenis *game* pun mulai bermunculan dari mulai yang sederhana sampai *game* yang mempunyai grafik yang membuat kita berdecak kagum. *Game* merupakan sarana yang paling efektif sebagian orang di dunia untuk melepas kepenatan. Mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa memainkan *game*.

Dalam perkembangannya tersebut, diantara semua genre di dalam dunia *game*, *puzzle game* mungkin yang paling sedikit mendapatkan perhatian. Hanya karena visualisasinya yang terkadang begitu sederhana dan monoton, serta kesannya sebagai *game casual*, sehingga membuat *game* ini menjadi kurang diminati oleh para penikmat *game*, tanpa kita sadari bahwa *puzzle game* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan pemain atau pengguna *game* lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada pemain untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas pemain.

Atas dasar itulah penulis ingin membuat *game* yang berkualitas, bermanfaat dan bisa memotivasi pemain untuk membuat *cake* dalam kehidupan sehari-hari. *Game* tersebut bergenre *puzzle game* dan akan diberi judul “*Games The Home Made Cake*”. *Game* ini ditujukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat *cake*. Pemain pada *game* ini harus membuat kue yang telah ditentukan berdasarkan waktu yang telah ditentukan pula. Terdapat 3 level dalam *game* ini. Setiap pemain yang berhasil melewati level 3 akan disuguhkan demo membuat kue. Tingkat kesulitan masing-masing level ditentukan oleh waktu dan kesulitan pembuatan kue.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pemaparan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan *puzzle game* harus memiliki daya tarik yang tidak monoton, sehingga membuat orang ingin mencoba memainkannya. Oleh karena itu permasalahan yang dihadapi didalam Skripsi ini adalah : Bagaimana membuat aplikasi *puzzle game* yang bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari, bermanfaat, bisa mengasah kreatifitas, memotivasi, nyaman untuk dimainkan, dengan tampilan dan cara bermain yang tidak sulit?.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game ini adalah game berbasis *Flash*.
2. Game ini terdiri dari 3 level.
3. Game ini hanya dijalankan pada computer atau laptop saja.
4. Game ini dirancang dengan *Actionscript 2.0* menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*.
5. Game dimainkan secara single player (1 orang pemain).
6. Tingkat kesulitan pada permainan ini yaitu pemain harus menyelesaikan pembuatan kue dengan jumlah tertentu berdasarkan waktu yang telah disediakan.
7. Terdapat menu demo membuat kue jika berhasil melewati level tiga.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan permainan elektronik yang berbasis *Flash* dengan menggunakan media *Adobe Flash CS4 Professional* di Indonesia yang dimaksudkan untuk menjadikannya sebagai bisnis yang potensial.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas dan kemampuan *programming* penulis disatukan, untuk menghasilkan sebuah permainan yang dapat membantu untuk menghibur para pemainnya.

2. Pemain (*Player*)

Dengan bermain *game* ini pemain dapat melatih kepekaan, meningkatkan kemampuan berpikir dan berkonsentrasi, melatih kesabaran. Selain itu manfaat yang paling penting adalah dapat menghilangkan stres dan kejenuhan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini digunakan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan pengumpulan segala informasi yang dibutuhkan melalui literatur yang mendukung kelengkapan informasi.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati *game-game* yang saat ini banyak berkembang sehingga menjadi acuan bagi penulis untuk merancang *game*. Penulis juga mempelajari *scripting* pada beberapa *Flash*

game, kemudian memilah dan mendokumentasikan beberapa *script* yang diperlukan untuk membuat sebuah *game*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunannya, penelitian ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang saling berhubungan tiap babnya. Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar *game*, jenis-jenis *game*, tahap-tahap pembuatan *game* dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*. Membahas juga mengenai program yang digunakan, dalam hal ini menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem dan proses perancangan *game* ini meliputi gambaran umum *game*, dan proses perancangan *game*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi dari perancangan game yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

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

