

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer yang berkembang dengan cukup pesat, mengharuskan manusia untuk terus mengikuti perkembangannya. Di zaman serba canggih seperti sekarang ini manusia diberikan berbagai alternatif pilihan dalam mempelajari teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik itu berupa informasi maupun sarana untuk menghasilkan informasi. Karena alasan itulah teknologi kini menjadi kebutuhan manusia dalam setiap harinya untuk mendapatkan informasi.

Komputer tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam bekerja tetapi juga sebagai media penghibur, dan salah satu hiburan yang paling diminati pengguna komputer adalah *game*. *Game* komputer adalah aplikasi yang digunakan pengguna komputer untuk menghibur diri agar pengguna tersebut tidak akan jenuh berlama-lama berada di depan komputer. Dengan adanya perkembangan *game*, maka semakin banyak pula jenis maupun fungsi dari *game* itu sendiri. Tidak hanya digunakan untuk sekedar menghilangkan rasa bosan dalam penggunaan komputer saja, tapi juga dapat meningkatkan *skill* dan kreatifitas penggunanya. Karena *game* akan melatih penggunanya memecahkan masalah yang muncul dalam menyelesaikan *game* tersebut.

Salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan *game* adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Dipilihnya *Adobe Flash* sebagai

aplikasi untuk pembuatan *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi ini karena *game* dengan *Adobe Flash* termasuk *game* yang ringan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.

Oleh karena itu dibuatlah *game* komputer Paissman Sang Penyelamat Bumi ini, diharapkan dengan adanya *game* ini pengguna komputer tidak akan cepat jenuh saat menggunakan komputer serta dapat melatih konsentrasi maupun kecekatan dari penggunaanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dituliskan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi menggunakan *Adobe Flash CS3* yang bermanfaat serta dapat mengasah daya konsentrasi dan kecekatan seseorang, menarik, informatif, nyaman untuk dimainkan dan cocok untuk usia anak - anak hingga orang dewasa?

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* Paissman Sang Penyelamat Bumi berjenis *Shooting*.
2. *Game* Paissman Sang Penyelamat Bumi ini adalah *game* 2D (2 Dimensi).
3. *Game* Paissman Sang Penyelamat Bumi terdiri dari 3 Level.

4. Parameter yang di gunakan untuk naik level pada *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi adalah telah menyelesaikan misi pada level sebelumnya.
5. Kategori *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi adalah *game single player* atau yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang.
6. Software utama yang digunakan adalah:
 - a. *Adobe Flash CS3*
 - b. *Corel Draw X4*
 - c. *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 melatih *skill* dari penggunanya.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama kuliah di 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. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan Amikom tentang perancangan sebuah *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa Amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah *game*. Terutama *game flash*.

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* Paissman Sang Penyelamat Bumi, penulis menambah referensi dari buku - buku pendukung untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Observasi dari *Game* sejenis

Penulis melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membantu pembuatan *game* Paissman Sang Penyelamat Bumi 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 membahas latar belakang cerita, aturan permainan, rincian *game* dan arsitektur *game*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba *game* tersebut dalam bentuk laporan pengujian, dan pembahasan dari tiap fungsi utama yang dibuat.

BAB V PENUTUP

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

