

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Video game atau yang lebih dikenal dengan sebutan game. Dalam bahasa Indonesia “Game” berarti permainan. Didalam dunia *teknologi informasi* istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. Saat ini perkembangan game memang sangat pesat, game - game tersebut meliputi game online dan game offline. Game itu sendiri adalah aplikasi / software yang mensimulasikan kehidupan nyata manusia kedalam sebuah perangkat lunak, sehingga user / orang yang memainkan game seolah - olah seperti masuk kedalam game.

Saat ini sudah banyak software untuk membuat game salah satunya adalah Adobe Flash CS3, Adobe Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi, namun saat ini Flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak game yang di buat menggunakan Flash, jenisnya pun bermacam-macam. Dengan menggunakan fasilitas pada Adobe Flash CS3, dapat dengan mudah dalam pembuatan *game* yang atraktif dan menarik untuk bisa dimainkan. Bahkan Adobe Flash dengan *ActionScriptnya* kita memanfaatkan variasi-variasi lebih banyak lagi. *ActionScript* disini ialah sebuah bahasa pemrograman yang ada hanya di Flash, untuk membuat sebuah animasi *game* Adobe Flash CS3 *script* yang digunakan tidaklah serumit bahasa

pemrograman lain. Dalam pembuatan animasi ataupun *game* dengan Adobe Flash CS3, proses menggambar, audio video, animasi dan script semuanya dapat dilakukan oleh *software* ini sehingga sangat efisien dalam banyak hal.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membangun *game* hasil dari imajinasi penulis yaitu *Dance*. Game *Dance* ini sendiri adalah suatu game yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan disela-sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari. Game *Dance* merupakan game jenis olahraga (*genre sport*) sehingga permainan ini membutuhkan kecepatan tangan dan membutuhkan konsentrasi dalam bermain. Pemain game *Dance* bertugas menekan tombol-tombol yang terdapat pada keyboard laptop atau computer yaitu tombol atas, bawah, kanan dan kiri, sesuai dengan arah panah yang keluar pada layar komputer. Arah panah layaknya papan kaki yang digunakan untuk memainkan game ini dalam game ini *user* hanya memainkan *single player* yaitu karakter utama tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah pada skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana merancang dan membangun “Game *Dance* Menggunakan Adobe Flash” ?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak membahas terlalu jauh berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibuat suatu batasan masalah dalam pembahasan game Dance agar tidak keluar jauh dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan, penulis hanya membatasi pada pembuatan gambar, pemberian efek gerak, sampai pada publish suatu *game*. Untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan pada skripsi ini.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah membuat hiburan berupa permainan Game. "Membangun Game Dance Menggunakan Adobe Flash CS3".

### 1.5 Manfaat Penelitian

#### 1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.

#### 1.5.2 Bagi Masyarakat Umum

Dapat memberikan hiburan disaat waktu luang untuk menghilangkan rasa jenuh.

### 1.5.3 Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau tehnik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data - data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

### 1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

### 2. Metode Interview

Metode Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dan orang - orang yang berkompeten di bidang IT.

### 3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat.

### 3. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku - buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar – dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan uraikan tentang pengertian game, sejarah game, tipe-tipe game, protokol komunikasi, pembuatan game dan perangkat lunak yang digunakan, dan bahasa pemrograman yang digunakan.

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

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah yaitu yang terdiri dari analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, serta analisis perancangan yang terdiri dari perancangan level, dan desain antar muka game.

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

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan mengenai implementasi dari game yang meliputi uji coba system dan program.

**BAB V PENUTUP**

Bab terakhir ini menyajikan simpulan dari penyusunan skripsi dan memberikan saran-saran untuk menunjang pengembangan dan perbaikan sistem.

