

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia modern ini, perkembangan perangkat lunak game (permainan) dengan beragam jenis sangat meningkat drastis. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi, hardware komputer, dan software pengembang game yang semakin canggih. Oleh karena itu game cukup mudah untuk dikembangkan hingga akhirnya pembuat game berlomba dituntut untuk menghasilkan game yang memiliki bukan hanya kelebihan tetapi juga keunikan. Salah satu bentuk kebutuhan pokok manusia adalah hiburan dan sebagai salah satu wujudnya adalah berbagai macam permainan sehingga para pengembang game biasanya terus meng-update game yang dibuatnya dalam beberapa versi. Namun seiring perkembangannya, game jaman sekarang memerlukan spesifikasi hardware yang tinggi sehingga masih banyak gamer yang belum bisa memainkannya karena kebutuhan spesifikasi hardware yang belum tercukupi.

Game merupakan program permainan yang bersifat menghibur dan menyenangkan. Seiring pesatnya perkembangan game yang mempunyai prospek yang bagus, banyak peluang yang ditawarkan industri game salah satunya yaitu merancang game. Game yang cukup digemari saat ini adalah mini game karena memiliki keunggulan dari ukurannya yang relatif kecil dan tidak membutuhkan spesifikasi hardware yang tinggi untuk menjalankannya sehingga spesifikasi rendah pun masih bisa memainkan game. Untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari software yaitu Adobe Flash. Software yang dahulunya

bernama Macromedia Flash tersebut merupakan perangkat lunak yang memiliki fitur handal untuk membuat suatu game, baik untuk dekstop (komputer) maupun gadget yang didukung fitur flash.

Penulis ingin membangun sebuah game yang bernama Jemouse. Game Jemouse sendiri merupakan game keterampilan kecepatan dalam mengklik target yang bergerak di dalam game tersebut. Maka dari itu penulis memilih nama game ini disebut Jemouse karena game ini dioperasikan langsung hanya dengan perangkat keras yang bernama mouse. Kalimat "Je" di depan nama game Jemouse tersebut hanya untuk penghias kata saja agar nama game tersebut menjadi menarik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun game "Jemouse" berbasis flash yang dengan mudah dimainkan oleh pengguna?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan melihat permasalahan yang terjadi maka dapat dibuat suatu game sesuai batasan masalah sebagai berikut:

1. Game ini termasuk jenis arcade game.
2. Game ini bertujuan untuk melatih ketangkasan dan hiburan.
3. Untuk menyelesaikan game ini, pemain harus mengklik target yang telah ditentukan sampai permainan selesai.

4. Game memiliki 3 level.
5. Game ini dibuat hanya untuk bermain single player sehingga game ini tidak memerlukan internet untuk bermain multiplayer.
6. Target pengguna game antara umur 8 – 40 tahun Perangkat yang dijadikan target adalah komputer atau laptop.
7. Game dibuat menggunakan Adobe Flash CS4

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan elektronik dengan Adobe Flash dengan harapan suatu saat karya-karya dibidang ini bisa menjadi bisnis yang potensial seperti karya-karya pada bidang pemrograman lainnya. Tujuan penelitian lainnya adalah:

1. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat game Jemouse yang bergenre action dengan basic programnya menggunakan flash ketika jaman sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat portable.
3. Membuat game yang memiliki keunikan dibanding game sejenisnya.
4. Menyajikan game sebagai alternatif sarana hiburan.
5. Mengembangkan software permainan yang dapat didistribusikan secara komersial maupun terbuka.

## 1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari pembuatan game “Jemouse” menggunakan flash adalah:

1. Sebagai solusi kepada para gamer yang tidak memiliki spesifikasi hardware yang tinggi.
2. Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan amikom tentang perancangan sebuah game dan memberikan referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.
3. Menyuguhkan hiburan untuk menghilangkan kejenuhan terhadap rutinitas sehari-hari.
4. Bisa sebagai peluang bisnis pengembangan game komersial secara mandiri.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan game “Jemouse” ini meliputi beberapa tahap yaitu:

### 1. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan mempelajari buku-buku serta literature dari internet yang membahas tentang teknik membuat animasi dan juga game dengan menggunakan Adobe Flash.

### 2. Analisis

Analisis disini meliputi, mendefinisikan masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan.

### 3. Perancangan

Perancangan grafik dan flowchart game.

### 4. Implementasi

Implementasi hasil pembuatan ke dalam perangkat lunak Adobe Flash CS4.

### 5. Uji coba

Memastikan aplikasi berjalan baik sesuai yang diharapkan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan ini disusun secara sistematis dalam 5 bab, adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab II menjelaskan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Cakupannya antara lain pengertian dan sejarah game serta perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini membahas analisis sistem, perancangan dan penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam perancangan game "Jemouse".

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

Bab ini akan membahas proses implementasi game Jemouse, hasil pengujian game, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

